Все оттенки Тьмы

Пролог: Сквозь Темное Зеркало

Они говорят, что магии не существует. Считать магию никогда не существовавшим забавным обломком истории, сказкой – очень распространенное заблуждение. Единороги и драконы, волшебные мечи и книги заклинаний – всего лишь истории для детей. Никто во все это не верит. Но мы оставим эти бредни позади, пройдя сквозь стену… вот так… и копы, по другую ее сторону, даже не поймут, куда мы делись.

Присядь на минутку – тебе надо осознать, что я тебе сейчас скажу, а мне нужно перевести дыхание. Нет, *не трогай* эту доску. Я не собираюсь тебя убивать, гипнотизировать, поедать или что-то вроде того. Поэтому заткнись и слушай, или твоя жизнь оборвется через несколько минут. И не я буду тому причиной.

Подожди маленько, мне надо кое-что доделать.

Отлично. Теперь мы можем тут посидеть и некоторые время не беспокоиться о тех полицаях. Они будут заняты в другом конце квартала. Этого мне хватит, чтобы ввести тебя в курс дел.

Магический Мир

Ты шел по жизни уверенный в упорядоченности и рациональности мира, в то, что наукой можно объяснить все, а мифы и легенды – для детей. Ты носил шоры, надетые столетиями искусственной истории. Все уверены в ней, а если ты не согласен – то ты псих, чудак или шарлатан. Проблема в том, что мир, в котором уверены люди, безопасен. Он прост, обычен и в нем все имеет объяснение. Все могут получить хавчик в Макдаке и скучную работу, не беспокоясь о таких диких штучках, как демоны или магические заклинания.

Но ты иной. Ты думал, что с катушек слетел, когда увидел, что происходит на самом деле, так? Та непрестанная головная боль, наверное, из-за опухоли, и у тебя просто галлюцинации – так? Удобный способ уйти от мысли, что твое неожиданное открытие магии – это постижение истины, которую от тебя всю жизнь скрывали.

Да, магии. Мир полон ею. Все, от неоязыческих культов до восточных единоборств и новейших технологий, оставляет ее след в мире. Однако, в отличие от дней прошлого, она тиха, незаметна и тщательно скрывается от обычных людей.

Видишь ли, обычным людям не нужен магический мир. Им нужен безопасный мир, где нет опасностей, вроде демонов, драконов, воображения и фантазии. Некоторые люди просто не вписываются в образ «нормальности», как ты недавно узнал. Мы открыли свои глаза миру, в котором можем устанавливать свои правила и сами выбирать, во что верить. Мы – Пробужденные для магии, которая, на первый взгляд, незаметна.

Не веришь? Ты уже видел магию, когда мы проходили сквозь стену. И, могу поклясться, почувствовал что-то, когда я делал знак амулетом – волосы на затылке зашевелились или какое-то слово было готово с языка сорваться, так? Это тоже магия. То, что она незаметна, вовсе не означает, что она не могущественна. Она есть, и ты поверишь, когда столкнешься с ней еще несколько раз. А как только поверишь, ты будешь видеть ее постоянно.

Нет, ты не сошел с ума. И я тоже. Мы просто сделали шаг в большой мир. К нему надо немного попривыкнуть, но лучше тебе его принять – обратно через ту дверь уже не уйти. Неожиданное осознание, вспыхнувшее в твоем разуме, уже никуда не денется.

Я знаю, что ты чувствуешь, потому что знаю, о чем говорю. Все, что ты можешь сейчас сделать - просто послушать.

Азы Магии

Не надо на меня так смотреть – я пытаюсь тебе помочь.

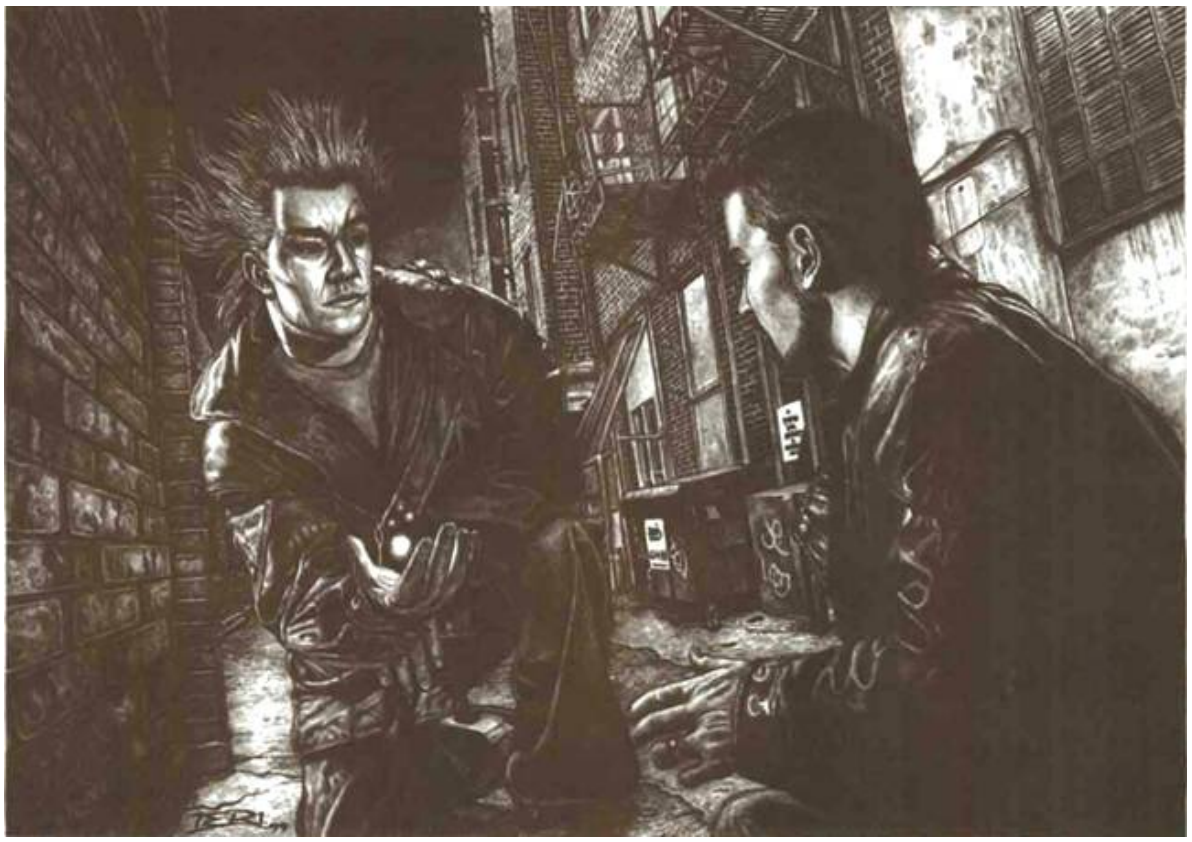
Отлично, ты собственными глазами видел несколько ловких фокусов. Чтобы помочь перешагнуть через грань, я покажу тебе, что да как. Не дергайся – я не собираюсь делать тебе больно, Просто смотри, что я делаю. Минутку – чертовы эликсиры, постоянно куда-то заваливаются.

Ага, все. Ты уже знаешь, что жужжание, которое ты чувствуешь в своей голове, как раз и подсказало, что с парнем, которого ты заметил в магазине, что-то не так, и что оно едва не свело тебя с ума, когда мы шли сквозь стену. Сосредоточься на этом ощущении. Я хочу, чтобы ты подумал о силе, что лежит за нею. Я чувствую твой скепсис, но ни черта не произойдет, если ты не поверишь. Поэтому просто вспомни, как мы прошли сквозь камень, будто он был туманом. Вдохни поглубже, и закрой глаза на секундочку. Подумай об этой силе и открой их снова.

Видишь?

Просто, не так ли?

То, что ты видишь в моих руках, мы называем Квинтэссенцией. Это, проще говоря, энергия самой магии. Весь мир состоит из энергии Квинтэссенции – просто она увязана в то, что мы называем Узорами. Ты



– Узор. И я – Узор. И все, что мы можем почувствовать или на что можем повлиять, имеет Узор. Все это достаточно сложно, поэтому я буду краток.

Получив метафизический удар по черепу, ты обрел способность творить магию. Кое-кто способен колдовать, даже не считая это магией, но избавиться от этого нельзя. С другой стороны, Пробуждение большему миру всегда напоминает о возможности изучать настоящую магию. Ты уже видел, что мир больше, чем тебя научили верить. И ты можешь научиться переделывать этот мир как пожелаешь.

Это-то магия и отражает – желание. Оно управляется волей и просветленностью, но, на самом деле, магия срабатывает, когда ты желаешь произвести изменения. Магия дает нам множество возможностей изменять Квинтэссенцию вселенной. Передавая эту энергию, мы можем переделывать, создавать или разрушать Узоры окружающего нас мира. Твоя магия – инструмент. Каждый ритуал, церемония или слово фокусирует эту энергию и изменяет ее. Результат – я произношу несколько слов на магическом языке, и мы проходим сквозь стену; ты концентрируешься на силе магии и можешь ее видеть; мы верим достаточно сильно, и она становится реальностью.

Есть множество способов обсуждать магию, упорядочивать ее и изучать. Сложные классы, названия и формулы определяют множество ее уровней. Мы вернемся ко всей этой фигне, когда ты разберешься в основах.

Цена

Естественно, ничего в мире просто так не дается. И магия – не исключение.

Хоть магия и дает силу, она не всемогуща. Маг способен лишь на то, на что у него хватает воли, веры и тренированности. Я, например, никогда не учился управлять погодой, и это настолько сложная и крупномасштабная задача, что… В общем, это не мой уровень. Ты можешь сплести заклинания полета, но закон земного притяжения и гравитацию ты никуда не денешь. Помни, ты не можешь сотворить многое за один раз. Наверное, я смогу открыть портал в Токио, но сил на это потребуется столько, что проще сесть на самолет.

Другая проблема заключается в том, что магия может вырваться из-под контроля. Она не полностью хаотична, но побочные эффекты все-таки есть. Поскольку магия отражает твои желания, вполне естественно, что будет демонстрировать твои намерения и эмоции. Сотвори заклинание, желая кого-нибудь убить, и твоя магия покажет это – она будет напряженной, жестокой и злой. А похоть даст совсем другую картину.

Излишне же вульгарные штучки могут вызвать Парадокс. Видишь ли, из своего обучения и понимания магии я знаю, что при свершении правильного ритуала я могу пройти сквозь стену. Но в то же время, все, что мы знаем о мире, утверждает, что это невозможно. Это Парадокс! Поэтому, чем круче твое заклинание, тем больше шансов ответного удара. Делать что-то, что изменяет реальность в пределах ее стандартов – просто. А идти вразнос, творя безумные заклинания и кучи проблем, требует не только немалых сил, но и серьезных изменений. Чем сильнее ты стремишься изменить окружающую тебя вселенную, тем больше шансов, что в итоге получишь от нее в жбан. Парадокс может просто не дать сработать твоему заклинанию, а может и сделать с тобой что-нибудь эдакое. В худшем случае, может случиться взрыв. Отсюда мораль – колдовать надо тихо и незаметно. Доверься мне, и проживешь дольше.

Долгая Дорога

Узнав обо всех ее проблемах и сложностях, ты, наверное, удивишься тому, что магией еще кто-то занимается. Суть в том, что отказаться нельзя. Раз Пробудившись, глаза не закрыть. Магия всегда будет окружать тебя, а потому тебя

будет тянуть к ней. Кроме того, Пробудившись, ты начинаешь видеть мир другими глазами. Мы, маги, можем видеть недоступное обычным людям, и в результате нас затягивает в такие необычные ситуации, которые – как ты раньше мог думать – существуют только в книгах.

Именно поэтому я тут тебе помогаю. Просто кивни и хотя бы сделай вид, что слушаешь. Видишь ли, Пробудившись, ты должен сам найти свой путь в мир магии. Это значит, что ты можешь обучиться разумному использованию магии, или разорвешь себя в клочья. И есть шансы, что облажавшись, ты прихватишь с собой тех, кого я знаю. Считай это, если хочешь, просвещенным эгоизмом, но, я думаю, я могу потратить несколько часов, чтобы помочь тебе разобраться в этой кутерьме.

Уроки Истории

Я открыл магию много лет тому назад, но при этом был настолько же невежественен, как и ты. Я думал, что сошел с ума, что я увидел слишком много ужасов и мой мозг не выдержал. Лишь через несколько недель я наткнулся на того, кто разобрался в сути моей проблемы и решил открыть мне истину. От моего учителя я узнал основы магии, ее историю и сообщество, а также стили. Теперь я отдаю долги и передаю эти знания тебе.

Маги были всегда. Мы были первопроходцами и прорицателями, делавшими невозможное, – мужчинами и женщинами, исследующими неизвестное, докапывающимися до основ и ищущими ответы на великие тайны. Большую часть десяти столетий, надо сказать, эти люди раскрывали невероятные тайны, танцевали со странными созданиями и, в целом, кидались то туда, то сюда, участвуя во всяких экспериментах, чтобы получить силу, мудрость, безопасность и все такое прочее, чего может захотеть человек. Это, если посмотреть, отражено и в истории – в эпосе о Гильгамеше, Библии, легендах о короле Артуре. Люди действительно делали все эти поразительные вещи, и продолжают делать до сих пор.

Итак, как бы ты учился использовать силу, неожиданно обретя возможность изменять мир и открыв свои глаза шире? Самым первым магам, скорее всего, приходилось импровизировать. В один момент они начали обсуждать друг с другом то, как они это делают. Маги обменивались идеями и теориями, выводили законы заклинаний, и передавали свои воззрения от учителя ученику. Отсюда и выросли магические ордена.

Естественно, если собрать в одном месте толпу действительно могущественных мудрецов, то они ни о чем не смогут договориться. Эти магические общества сражались друг с другом, как разъяренные коты, из-за расхождений во взглядах на догматы, теорию и практику. Мастера боевых искусств навешали люлей верящим в реинкарнацию фанатам Доктора Смерть[1], а Церковь жгла на кострах ведьм. Пророки и

алхимики Ближнего Востока воевали с европейскими рыцарями. Под этим перекрестным огнем погибали шаманские народы. И самое печальное в том, что каждый из них был уверен, что «Истина» за ним.

Что-то я слишком много театральности нагнал. Закроем тему.

В общем, маги сражались, выясняя, кто прав, кто неправ, и кому быть пастырем человечества. Мечта была у всех, но договориться никто не мог. Мастера и их ученики образовывали ковены, ревностно оберегающие свои сокровища, и каждая группа грызлась с другими такими же. А рядом было еще и человечество, которое боялось и поклонялось этим загадочным мистикам, которые даровали им новые способы мышления, а также потрясало их столкновениями идей или полнейшим неверием. Для всего этого имелись причины, о которых я сейчас и расскажу.

Темные Века

К Средним Векам человечество создало множество разнообразных прочных сообществ. В Европе процветала феодальная система, где дворянство и Церковь сражались за власть, а книжники и мистики избегали излишнего внимания, чтобы без проблем стремиться к знаниям. В великих империях Азии, которые потом станут Китаем, Японией и Кореей и так далее, разработали сложные социальные системы, сращенные с многообещающими боевыми искусствами и философскими религиями, вроде Буддизма или Синто. В Африке были города, королевства и маги-советники, пока она не была опустошена болезнями, голодоморами и колонизацией. В Америках развивались коренные народы, создавшие математические системы, инженерные чудеса, сложные религии и некоторые пугающе искусные приборы. И в каждой из этих культур маги были основоположниками всего – от развития сельского хозяйства до механических чудес и социальных изменений. Конечно, некоторые обычные люди тоже вносили немалый вклад, но, в целом, большинство наиболее примечательных и радикальных перемен провели маги.

Европа управлялась амбициями. По-моему, лучше способа не найти – китайские маги были организованы, но не слишком распространились. Американцы были сильно раздроблены, а африканцы никогда не стремились к власти. В Европе же маги, связанные с Церковью, оказались втянуты в политические склоки, а книжники развивали свою магию, чтобы понимать и управлять вселенной. Естественно, что они распространились по всему миру. Маги задумали невероятный эксперимент, чтобы объединить всех волшебников под одним флагом, но пали под весом собственных ограничений или были соблазнены демонами. А церковники решили уничтожить всех, кто не мыслил так же, как они. Каждая группа так увлеклась расширением собственной власти, что жертвами магических войн оказывались и не Пробудившиеся смертные. Хоть маги и значительно развились, они

забыли о людях. Эта гордыня им немало аукнулась.

Разум для Масс

Стоит помнить одну важную вещь – то, что ты неожиданно увидел мир, каким он есть, не значит, что ты так же неожиданно сможешь творить магию. Все Пробуждаются для силы по-своему. Для кого-то это приходит после изучения мистических законов, из твердой веры или хорошо усвоенных упражнений. Для других оно приходит после вспышки гениального озарения, что приводит к созданию чудес науки. Все объединяет одно – ты просыпаешься и неожиданно веришь, что можешь изменить мир. *И ты действительно можешь.*

Так или иначе, в те времена существовали группы магов, которые водили хороводы вокруг сжигаемых еретиков, призывали демонов, приносили в жертву девственниц и так портили пейзаж, что обычные люди не могли сделать чего-то большего, чем спрятаться в своих домах. В те же времена, группа людей стала распространять идею, что большая часть мира может быть объяснена точными, логичными способами, что разум может решить все вопросы и что понимание законов, по которым устроен мир, идет на пользу всем. Если посмотреть, то в одном углу ринга у нас будут маги, которым на обычных людей плевать с высокой колокольни, а с другой – маги, которые подняли знамя порядка и рационального мышления. И, самое главное, действительно *верящие* в это. Так был основан Орден Разума.

Хоть и кажется, что наука с рациональным мышлением действуют по реальным законам, но, фактически, большей части научных данных не существовало, пока эти люди не систематизировали и не поверили в них. Работая вместе и обмениваясь идеями, эти мыслители выработали свой взгляд на вселенную. Но при этом они утверждали, что этот взгляд

может быть един для всех. Естественно, их теории были дики, и на изучение их уходило время, но сама идея заключалась в том, что даже если ты не понимаешь законов, по которым работает вселенная, они для тебя будут действовать так же, как и для профессора, священника или дворянина. Ученые просто знают правила, поэтому им известно, чего ожидать.

Орден Разума действовал так же, как любая другая группа магов. Они разрабатывали чудеса при помощи избранного ими инструмента – разума – и создали немало прорывов в мышлении. У них были свои недостатки и проблемы. Но за ними было то, на что другие маги не обращали внимания – множество их принципов и правил каким-то образом помогали обычным людям. Рационалисты построили мир, в котором центром был человек, а не Бог. Разум проложил дорогу для создания инструментов, научиться пользоваться которыми мог каждый. Хранители безопасного, упорядоченного мира взяли на себя борьбу с демонами и ведьмами, которые угрожали обычным людям. И с этими людьми за спиной мыслители Ордена Разума могли нести свои идеи в массы. Люди испытывали и использовали их теории, решая проблемы. Крестьяне восставали против жестоких священников или загадочных и опасных чародеев. Снежный ком перемен все рос, и маги вдруг обнаружили себя на обочине. Люди больше не терпели групп, которые унижали их. Орден Разума усилил напор, безжалостно уничтожая все, что могло оказаться опасным для человечества. А их теоретики решили построить мир, в котором людям не придется бояться духов или опасного колдовства. Технологии и наука стали светочем сегодняшнего дня.

А что сейчас?

За несколько сотен лет Орден Разума мертвой хваткой вцепился в общество. Ты сейчас находишься в освещаемом электричеством городе, здания которого были построены из современных стройматериалов, еду в который привозят на грузовиках с механизированных ферм - ты живешь по их законам. Не так уж и плохо, если не искать чего получше. Орден Разума избрал технологию спасителем человечества и стал называться Технократией.

Сейчас у Технократов на руках все козыри. Технократия не правит миром, но, что совершенно точно, она за ним наблюдает и имеет рычаги влияния во всех нужных местах. Они защитили человечество от истребления сверхъестественными силами и построили этот безопасный, процветающий мир, который ты сейчас видишь вокруг.

Так почему больше никто не верит в магию? Почему о ней нет никаких упоминаний в исторических трудах? Это все часть плана Технократии – или, как они его называют, Погрома. Давным-давно Технократы решили, что магия слишком опасна (и сконцентрирована в руках слишком безответственных личностей), чтобы позволить ей

существовать в этом мире. Поэтому они начали операцию по поиску и уничтожению. Отряды агентов, будь то рыцари в Средние Века, или Люди в Черном современности, должны были разыскивать «аномальные явления» и «зачищать» их. (Конечно, некоторые упертые ученые хотели бы поизучать эти феномены, но всего одна встреча с диким, неконтролируемым магическим проявлением или настоящим, взаправдашним демоном из Преисподней быстро остужает их пыл). Как бы то ни было, Технократы решили, что магия для мира вредна, и начали лечить эту заразу. Если это значит убийство или перевербовку магов, уничтожение туземных культур или, чтобы уничтожить следы легенд, переписывание самой истории… то да будет так!

Магия исчезает. Ученые, решившие, что разум безопаснее, приложили к этому немало усилий.

Магическое Общество

Давай-ка отчаливать отсюда. Мое ограждающее заклинание вряд ли продержится еще хоть сколько-то дольше. Да и ты вряд ли усвоишь все это, если мы весь вечер просидим в угвазданном переулке. Лучшее место, чтобы немножко посидеть – открытые до глубокой ночи кафешки. Я знаю одно неподалеку.

Ты все еще думаешь, что я тебе лапши на уши навешал? Ладно. Глянь сюда.

Впечатляет, не так ли? Ты сейчас нечасто встретишь людей, способных призывать огонь. Это достаточно сложно. Ты можешь это делать, но цена будет слишком велика. Я не могу держать огонь долго, а если ты хочешь скрыться от Технократов, то тебе лучше слушать и

запоминать. Могу поспорить, что прямо сейчас в глубине разума что-то тебя теребит и говорит, чтобы ты со мной согласился. К этому мы вернемся попозже.

Как бы то ни было, Орден Разума обрушился на разнообразных магов и победил. Темные Века сменились Ренессансом, но и сам Орден изменился в неприятную сторону. Маги увидели, что их туземные культуры и магические системы вымирают по мере того, как люди стали все неприязненней относиться к самой идее магии. Естественно, магам проигрывающей стороны надо было что-то с этим делать. И они пошли путем Ордена Разума – объединились.

Однажды один из сильнейших магических ковенов тех лет разослал парламентеров к другим группам и сказал: «Те, другие ребята, бьют нам всем морды. Поэтому пора прекратить срач и объединиться». За этим последовало множество склок и драк, но по мере того, как магические места одно за другим погибали в зачистках Ордена, маги разных народов забывали свои разногласия. Со временем они согласились на гармоничную систему, в которой могли работать вместе и обсуждать свои виды магии. Эта новая группировка стала Традициями, хранящими наследие культур всего мира.

Совет Традиций объединяет ресурсы своих магов и распространяет их магические стили. Объединив свои подходы, они смогли избежать полного уничтожения. Хотя было уже поздно. Традиции все еще не были ориентированы на обычного человека, а за Технократией стояло слишком много сил. Поражения шли одно за другим, и Традиции обнаружили, что их маги рассеяны, ушли в бега и не могут создать серьезной оппозиции. Война магии стала сражением идеологий, поскольку маги Традиций пытались, с некоторым успехом, перевести на свою сторону простых людей, а Технократы, в свою очередь, выжигали все следы магии из каждой культуры, с которой сталкивались.

У Совета Традиций были свои взлеты и падения, но самые серьезные поражения он понес в наши дни. Большинство старых Мастеров Традиций мертво или пропали. Эра технологий надежно защитила себя неверием в магию. Связь с миром духов и источниками магической энергии стала гораздо сложнее и значительно опаснее. Даже лучшие из оставшихся магов не слишком понимают, что мы делаем. Сложно стало даже просто выживать.

Традиции пытаются сохранить магию в мире, который о ней даже не знает. Если ты слышишь этот зов, то ты – один из нас, и тоже присоединишься к битве за магию.

Но зачем присоединяться к проигрывающей стороне?

Маленькая Тихая Война

Сейчас ты, возможно, уже готов признать существование такой штуки, как «магия». Ты видел ее в действии, и в твоей душе появился голосок, который говорит, что это по-настоящему. Однако Традиции кажутся компанией психов, стремящихся вернуть древние, ушедшие времена, а Технократия – впереди, на лихом коне. В какой-то степени это правда.

Борьбу Технократии и Традиций обычно называют Войной Восхождения. Это полномасштабная, без каких-либо ограничений, война за определение управляющего судьбой человечества. Убедит ли всех Технократия, что наука – это наше все, или Традиции позволят миру узнать, что наша реальность изменчива, как воздух? В данный момент, ты, возможно, скажешь, что Традиции продули.

В этом-то и заключается проблема. Когда-то в руках Традиций было все, но они потеряли это из-за собственной гордыни. Небесный Хор пытался общаться с Богом, но создал церковь, которая была глуха к нуждам ее прихожан. Орден Гермеса создал могущественную формульную версию магии, но она была доступна только талантливому меньшинству. Вербена практиковали весьма отталкивающую магию крови. С учетом того, что для простых людей между ними не было особой разницы, вполне естественно, что они проиграли, когда за Технократией встало все человечество.

Одно время Традиции пытались восстановить в правах мистический взгляд на мир. Маги пытались высвободить свои силы и повернуть время вспять. Они надеялись открыть шлюзы мистицизма и сделать магию приемлемой. Для этого уже слишком поздно. Мы не можем вернуться назад, поэтому надо делать то, что мы еще можем сделать. Тупик. Война Восхождения завершена – факт.

Монумент Гордыне

Однако Технократы наступили на те же грабли, что и, в свое время, Традиции. Изначально, они хотели, чтобы мир для людей был безопасен. Технократы создали новые сельскохозяйственные культуры, более стабильные общества и мир, где тебя не настигнет кара божья или не сожрет тварь из иного мира, где мертвые остаются действительно мертвыми и все может быть разложено по полочкам. Технократы дали попробовать мир, где не нужно рисковать, фантазировать или мечтать о чем-то лучшем. И людям понравилось.

Каждый маг считает, что знает, как надо жить. Я способен на кое-какие крутые штучки и могу заставить считаться с собой. Но Технократы убедили себя, что не только знают, как надо жить, но и что иные пути не могут быть лучше. Они возомнили, что их мнение превыше иных и они могут решать за человечество, что есть хорошо, что есть правильно, и что ушло.

Люди больше не хотят меняться. Люди больше не хотят думать, использовать воображение, быть выше посредственности или открываться возможностям. Им просто нужно регулярное питание и легкая жизнь.

Нет, в регулярном питании нет ничего плохого, но загвоздка в том, что Технократы не думают о том, что на людях лежит ответственность собственного выбора. Технократы верят, что только они могут думать за человечество. Но истинная-то проблема в том, что сейчас никто не желает воспринимать *новое*. Подумай, сколько мне пришлось вдалбливать в тебя факт реальности магии, даже если ты видел ее своими собственными глазами, а твои новые ощущения криком кричали, что этому нужно верить. А теперь прикинь, чего стоит заставить поверить в то же самое шесть миллиардов засранцев, с картофельным пюре вместо мозгов. Гребанной тебе удачи в этом благом начинании.

Но как раз тут, как всегда, зарыта своя собака. Технократия, в наши дни, не может создать никаких супертехнологий в обход этого монолита апатии. Люди просто не примут их. Чего стоят те же протесты против клонирования или полная потеря интереса к космической программе. Человечество избрало жизнь в хлеву. Это всеобщий упадок, и ни Традиционалист, ни Технократ не может выдернуть эти шесть миллиардов кусков плоти из избранного ими стойла с кормушкой.

Именно поэтому Война Восхождения закончилась *по-настоящему*, парень. Массы сказали свое веское слово и выбрали тупорылую посредственность. Все дело в масштабах ведущейся сейчас войны. Технократия все еще хочет нас уничтожить, а нам не к кому больше обратиться, кроме самих себя. Большинство Традиционалистов даже не видят разницы в том, как в последнее время идут дела. Им, как и прежде, приходится немало вертеться, чтобы не быть раздавленными

Машиной. Изменилось лишь одно – мы больше не стремимся распространить наш способ мышления на весь мир. И меня не убедить, что за это еще стоит сражаться. А за что *стоит* сражаться – так это за мир, где мы можем думать, как хотим, и верить, во что нам хочется. В этом-то и есть весь секрет магии. Без этой свободы магия умрет и заберет с собой все свои чудеса и изящество.

Конец, Черт Побери

Прибыли. Выбирай кабинку – они не обратят внимания. Найди лучше уголок поспокойнее, где мой голос не будет привлекать особого внимания.

Отлично. Я загрузил твою голову магией, Традициями, Технократией, войной за человечество и изменением самой реальности. По глазам вижу, что тебе понадобится кофе и несколько дней, чтобы разобраться во всем этом, поэтому мне стоит закругляться.

Теперь ты один из нас. Ты можешь отвернуться от магии, но она всегда будет поджидать за углом. Лучше бы тебе научиться ее как-то использовать, а не позволять просто лежать без дела или выйти из-под контроля.

Мы не только используем магию. Мир полон ее хитростей, если знать, куда смотреть. Да, она скрыта. Конечно, она умирает. Но она все еще есть. Мы можем иногда демонстрировать ее людям, ненадолго сбрасывать покровы и давать им понять, что мир гораздо больше, чем они привыкли верить. Мы можем защитить людей от фантастических тварей и сил. Мы даже можем покинуть этот мир и отправиться в какой-нибудь другой. Мы не можем забыть магию.

И все мы можем стать чем-то лучшим. Мы не знаем, чем конкретно, но все мы слышим зов. Ты тоже его услышишь – в мечтах, кошмарах наяву или вспышках интуиции. Может быть, все остальное человечество не пробудится, но ты не скот и имеешь право выбора. Ты можешь позволить «рациональному мышлению» править миром, или избрать риски и награды магии. Все, что тебе нужно – верить.

Традиции могут обучить тебя, помочь найти твой способ использования магии и достижения высот твоих возможностей. Технократия может то же самое, но по-своему. Я не могу выбирать за тебя. Факт твоего Пробуждения означает, что ты имеешь шанс сделать выбор – или не делать его вообще – сам.

Добро пожаловать в большой мир, парень. Надеюсь, ты переживешь этот опыт.

[1] — Джек Кеворкян, американский врач, популяризовывавший эвтаназию. [Наверх]

‹ Маг: Восхождение вверх Введение ›

Недорого заказать рулонные шторы для окон. ; Сложные архитектурные изделия: облицовка печей.

Все оттенки Тьмы

Введение

Представьте себе мир, в котором мудрецы сражаются за несение чуда в обыденное. Представьте себе войну, где победители решают судьбу мира, а проигравшие преследуются за их самоуверенность. Такой мир и такая война уже были. Старая война кончилась, и теперь время выжившим встать у руля. Старость и коварство проиграли. Теперь время молодых и быстрых оставить свой след в отчаянной битве за человечество.

Десять тысяч лет человечество стремилось познать вселенную, жизнь и саму реальность. Искатели знаний стремились познать законы вселенной, но немногие Пробудились, чтобы узнать, что эти законы создаются лишь верой в них. Выковав силой воли собственные правила, это просветленное меньшинство создало облик будущего. Более того, они стремятся обойти ограничения вселенной, выйти за пределы реального через Восхождение. Особые знания ставят их навсегда в стороне – они маги.

Для обычных людей в мире присутствуют телевизоры, автомобили и фаст-фуд. Магические заклинания, древние договора, общение с духами и шаманские видения существуют только в книгах, сказках и голливудском кино. Люди рассказывают истории о магах и волшебниках, придумывают заклинания забытых культов и мудрость пыльных фолиантов, а потом возвращаются к нормальной жизни. Магия – это просто увлекательная сказка. Мир – известное, разведанное место, где есть лишь то, что вы видите.

За исключением того, что это не так. Под привычной картиной мира скрывается своя тайная вселенная. Мифы и легенды гласят, что лишь обладающие правильным настроем разума могут взаимодействовать с другим слоем мира. Используя сохранившиеся с древних времен ритуалы, колдуны и волшебники общаются с силами, которые обычный человек не может ни увидеть, ни осознать. Для этих магов мир не таков, как для обывателя. Их вера меняет сам облик мира, хоть это и остается незаметным.

В мире, где маги сражаются за свое личное видение реальности, их битва отражается в каждом верование человечества. Своими прозрениями маги давно ведут людей, но также они сражаются за право самим управлять своими судьбами. Для кого-то достаточно их собственной магии. Для других существует ответственность по ведению человечества одним конкретным путем. Центром битвы является само

право на веру. Будущее человечества находится в балансе, пока каждый маг сражается за Восхождение – для себя или для всего мира.

Повествование

Древнее искусство повествования – совместная работа. Люди собираются вместе, чтобы рассказывать истории и учится. Игра рассказывания историй, как эта, позволяет вам и вашим друзьям создавать свои истории. **Маг: Восхождение** от компании **White Wolf** – игра веры, героизма, высокомерия и просветления. По этим правилам вы можете создавать истории о своих собственных магах и их судьбах.

Правила этой книги описывают, как создать персонажа – ваше альтер-эго в игре – а потом рассказывать истории с их участием. Каждый игрок берет одну роль, как актер в спектакле. Однако эта история не строго определена – каждый игрок сам решает, что его или ее маг говорит и делает. В мире магии у каждого мага свои взлеты и падения. Рассказывание этих историй и есть удовольствие от игры. Конечно, исход игры не более определен, чем ход наших жизней. В некоторых случаях, правила книги могут даже предлагать способы решения ситуаций, когда случайность влияет на историю. Одна из важных задач – по ходу событий развить личность и способности персонажа.

Помните, название игры – Повествование. Правила – лишь удобные надстройки, чтобы решать возникающие по ходу игры случайности с четкостью и беспристрастностью. Правила – не смысл игры, поэтому они всегда должны выпускать на первый план загадочную и прекрасную историю.

Цена Мага

В мире, подобном нашему, интереснее всего играть тех, кто значительно от нас отличается, но все же несет некоторые наши воззрения и устремления. В игре **Мага** игрок принимает на себя роль волшебника, который способен изменять мир словом и действием. Это воображаемый мир, не очень отличающийся от того, в котором живем мы, но игроки играют роли тех редких смертных, которые способны менять этот мир (и самих себя) при помощи восприятия, выходящего за грани доступного обычным людям.

Пробуждение

Хоть раскрывать мистические тайны вселенной годами учатся многие, лишь редкое меньшинство открывает глаза и Пробуждается перед своей личной истиной. Никакие формулы или пути не могут предопределить Пробуждение – эта сила может проявиться в любом, абсолютно произвольном месте. Маг обнаруживает, что имеет возможность управлять своей судьбой и поставить мир с ног на голову

одним лишь усилием воли.

Пробуждение может нанести удар неожиданно или исподволь. Некоторые маги просто однажды «просыпаются», получая новое восприятие после какого-нибудь шокирующего события – или без него вообще. Другие могут испытывать рост этого ощущения, идя по извилистой дороге предчувствий, намеков и чувств, ведущей к будущему просветлению. Так или иначе, человек делает шаг в больший мир. Однажды Пробудившись уснуть нельзя.

Пробуждение дает зарождающемуся магу возможность управлять магией при помощи Аватара, но не дает никаких практических навыков ее применения. Подталкиваемые видениями, снами или пробуждаемыми Аватаром подсознательными порывами, многие подобные маги стремятся к пониманию своих новых ощущений. Через самообучение или тренировки в Традициях они обретают техники и способы контроля своих магических сил. Магия, в свою очередь, оставляет на маге свой след. Все события странным образом искажаются, и маг навсегда оказывается на новом пути, на котором загадочные события и случайные совпадения становятся нормой.

Искание

Однажды Пробудившись, Аватар мага не собирается отдыхать. Вместо этого маг обнаруживает себя подталкиваемым к все новым вершинам постижения. Сражаясь с собственными страхами и ошибками, маг проходит сквозь огонь, и обретает закаленную, стальную душу – или низвергается, сломленный, в этом продвижении. Во снах и приключениях маг инстинктивно обретает все больше познаний.

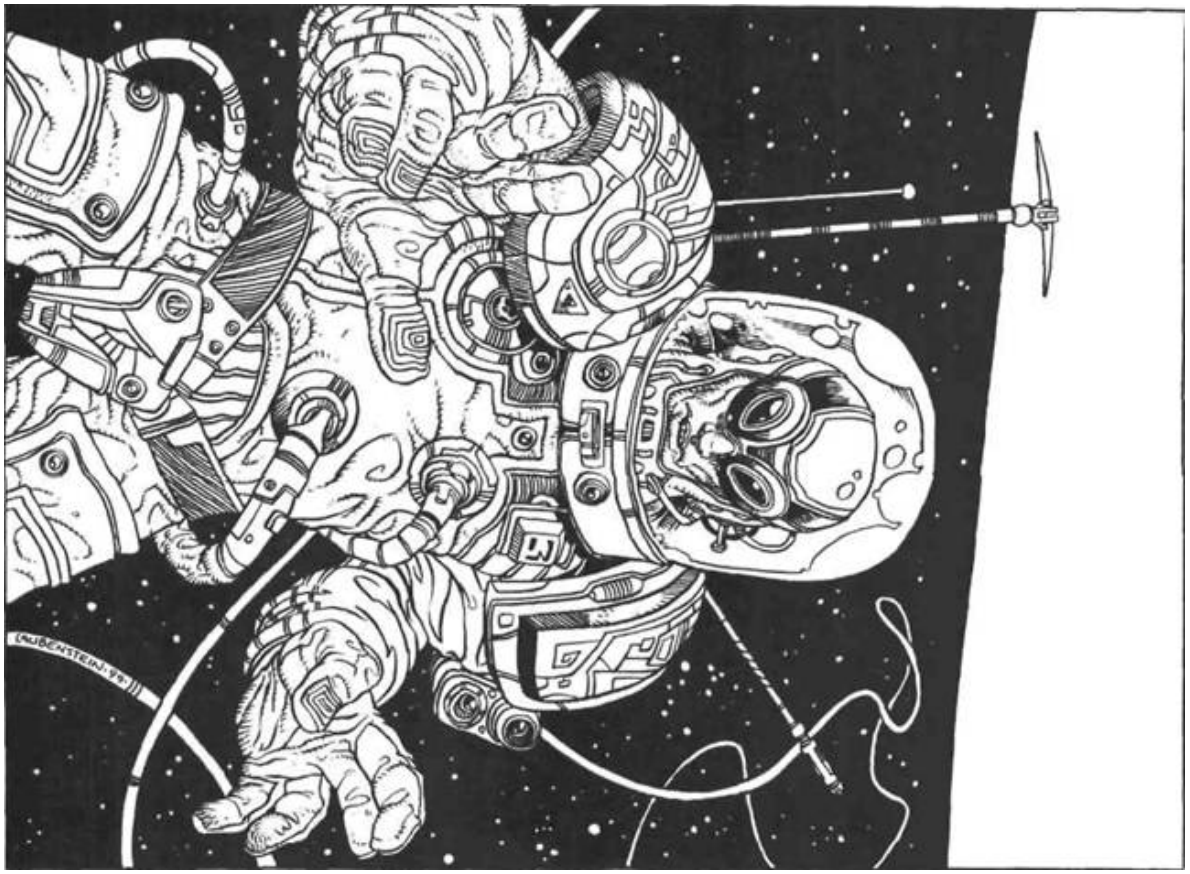
Некоторые маги избегают Искания, стремясь к временной мощи или мирским богатствам. Другие отрезают себя от общества, чтобы лучше познать свою внутреннюю природу. Так или иначе, все они стремятся объяснить и подтвердить свои воззрения. Хоть магия и дарует силу, она произрастает из мудрости. Магия – это перемены, как внутри, так и вовне мага. Через эти перемены, маг продвигается все дальше к совершенству – желает он того или нет. Пульс Аватара направляет мага на путь Искания в любое время, ведя его через загадки духов и грезы в познание скрытого смысла или к победам над собственными недостатками.

С течением времени, маг в своем Искании обучается и переходит границы временных проблем человеческого бытия. Он оставляет старые слабости и проблемы позади, стремясь ко все большему совершенству. Восхождение – конец этого пути, но немногие маги забирались так далеко. Многие так и не смогли пройти горнило своих ошибок. Другие были соблазнены легкими путями мощи. Третьи погибли, поскольку не смогли найти истинного понимания. Те, кто не смог выкроить времени для изучения магии, провел всю свою жизнь в услужении, борьбе или

скрываясь. Некоторые оставили Восхождение ради существования в роли духов и даже богов. Поскольку с Восхождения никто не вернулся, никто не знает, куда оно ведет. Но великолепные откровения, обретаемые в каждом Искании, показывают, что Восхождение должно привести к немалой мощи. Возможно, маги верят в это, поскольку в Мире Тьмы сильнейшей магией является надежда.

Мудрец, Мастер, Ученый

Маги часто направляют человечество, открывая ему новые и иные пути изменения мира. В то же время, они стоят в стороне, отмеченные своей эксцентричностью, чуждыми взглядами и вызванными магией случайностями. Магия следует за ними, изменяя, в свою очередь, их жизни. Даже те маги, что помогают вести человечество, что собирают последователей под свои стяги, навсегда отделены от обычных людей. Неспособные вновь слиться со Спящими, снедаемые тягой к знаниям и стремлением к вершинам совершенства, маги отчуждены от человечества. И являются сияющими звездами будущих возможностей.



Многие институты смертных склонились перед странными взглядами и манипуляцией магов. Более того, тайные организации магов охватили весь свет, глубоко слившись с, практически, каждой гранью человеческих жизней. В то же время, маги извлекают свои философии из человеческой культуры, истории и общества. Они влияют и меняют друг друга, переплетаясь в вечном танце. Наследие последних достижений влияет на магические силы даже самых замкнутых магов. Магия рождает новые формы, которые склоняются перед ограничениями старых убеждений. Маги любят утверждать, что могут влиять на судьбы человечества. Но и история человечества на магов

влияет не меньше.

Война Восхождения

Каждый маг учится управлять материей вселенной при помощи знаний, практики и ритуалов. Естественно, они определяют, что может сделать маг, как он это делает, и что они считают «правильным» применением магии. Маги твердо верят в истинность своих взглядов, и эта вера позволяет воплотить их представления в реальность. Группы магов-единомышленников собираются вместе, чтобы разделить свои прозрения, а враждующие секты хулят ошибочные методы своих оппонентов.

Все время своего существования маги спорили о своих магических доктринах. Где сталкиваются вера, наука и магия – вспыхивает битва. Все маги уверены, что их взгляды ведут к просветлению, недоступному сознанию обычных людей, но никто не может придти к согласию относительно пути, ведущего к Восхождению. Веками Пробужденные придерживались своих версий «истины», и сражались друг с другом за право распространения своих догм на все человечество. Сражение за несение в мир просветления называется Войной Восхождения.

Последние несколько веков Война Восхождения велась между магией и наукой, по мере того, как приверженцы науки распространяли свои взгляды по миру. Маги обнаружили, что смертные становятся все более скептически и враждебно настроенными по отношению к ним. Мистики должны скрываться от гонений и параноидального мира, который не знает и не желает их принципов. Сама магия умирает по мере того, как мир сковывается непоколебимыми постоянными. Люди отказались от инноваций ради сытости и тяги к комфорту. Одно время маги сражались, чтобы вырвать мир из лап ученых. Теперь они сражаются, чтобы просто сохранить свою магию живой.

Наука сама задыхается под весом собственных теорий, и настоящие изобретения погибают в жестких рамках «достаточно хорошего» и «самодостаточного». Массы сказали и избрали безразличие. Их пастыри еще сильнее надавили наукой, и искра мистицизма начала угасать. Идеалисты, которые мечтали принести миру Восхождение, даровать всем это высшее осознание, обнаружили, что люди, которых они вели, совершенно этим не заинтересованы. Война за Восхождение всего мира завершена.

Но все же некоторые маги еще цепляются за идею возвращения миру магии. Некоторые хотят открыть для Масс двери возможностей. Другие желают развить человечество тягой к исследованию, поиску и познанию. А третьи все еще мечтают о магическом Ренессансе, где они смогут проложить новые границы и принести только лучшее. Эта часть видит человечество зародышем, лежащим в матке безопасной и стерильной технологии. В этом мире битва ведется за свое собственное

Восхождение – прежде, чем умрет сама магия.

Надежда среди руин

Многим может показаться, что маги сражаются за гиблое дело. Война Восхождения, которую вела старая гвардия, может быть и завершена. Но молодежь нашла свои пути. Если раньше маги бились по всему миру за призрачные идеи, то теперь они сражаются на Земле за людей. Даже если мир не вернуть к временам магии, то в нем, все же, еще найдутся вещи, ради которых стоит сражаться. В своих группировках мантии лидеров надели молодые маги. Если раньше они исполняли планы и замыслы их Традиций, то теперь они идут к целями своих групп. Все сражения людей, которые кажутся для магов важными – семья, дружба, религия, община, знания – все еще существуют, и именно в них маги способны на большее, чем любой другой простой человек. Хватка Технократии не так крепка, как ей кажется – маги скользят в тенях суеверий, возвращая людям веру и используя науку в своих целях. С завершением Войны Восхождения все больше магов задаются вопросами – а так ли была эта война важна? Стоило ли в ней вообще биться? И не важнее ли помогать, чем можешь, отдельным людям, вместо того, чтобы пытаться изменить сразу весь мир? В этом сражении скрыта надежа магов нового тысячелетия.

Как использовать эту книгу

Каждая глава посвящена отдельной стороне игры – от повествования до создания персонажа и решения проблем с правилами. Вам следует слегка ознакомиться с ними, чтобы потом углубиться в то, что вас интересует. Позвольте вашему воображению вести себя. Ни одно из этих правил не высечено на каменных плитах, и все они предназначены чтобы вдохновлять, а не сдерживать.

Глава 1: Мир Тьмы описывает мир, в котором маги сражаются за Восхождение. И, как уже говорилось, Мир Тьмы больше того мира, который видим мы. Он, также, включает в себя мир незримый и миры духов, где маги сражаются за абстрактные магические принципы или источники силы.

Глава 2: Традиции раскрывает наследие магических учений, которые передавались старыми обычаями. Каждая Традиция предлагает уникальный способ применения магии, упорядоченный веками практики и культурными традициями.

Глава 3: Персонаж и Черты содержит правила создания персонажа и предоставляет стройматериалы. Здесь вы найдете детальные правила по описанию вашего персонажа и определению их в игровых терминах.

Глава 4: Сферы описывает силы магии. Маги часто делят знания о магии на 9 Сфер. Каждая из них связана со своей особой гранью

реальности. Здесь описываются как абстрактные, так и практические способы использования магии.

Глава 5: Правила предоставляет механику управления вашими играми. Здесь описывается, как использовать десятигранный кубик, если вы не можете сами представить и описать результат.

Глава 6: Система и Сюжет описывает особые варианты применения правил к определенным игровым ситуациям. Здесь вы можете найти описания проблем, которые могут произойти в игре, и способы их разрешению.

Глава 7: История Войны Восхождения описывает действия магов с незапамятных времен и по наши дни. Эта картина может дать представление о вписывании вашей хроники в тысячелетнюю войну.

Глава 8: Повествование дает советы Рассказчикам по созданию интересных и увлекательных историй. Вы найдете здесь способы вписывания ваших персонажей в игру, а также советы о настрое, темах и классических элементах истории.

Глава 9: Противники содержит описания проблем и врагов, которые встают перед современными магами. Также, вы найдете там описания других обитателей ночи и устрашающие силы, которые они могут использовать против магов.

И, наконец, **Приложение** содержит опциональные правила, которые могут придать игре особый вкус.

Источники

Маг черпает вдохновение из множества источников мистической мудрости, знаний и даже шарлатанства. Даже в реальном мире тяга к мистике скрыта едва ли не в каждой культуре. Обратитесь к истории, и увидите множество примеров мистических верований и взглядов.

Если обращаться к литературе, то стоит изучать книги, в основе которых лежат разнообразные устремления людей. Почитайте *Дзэн и Искусство Ухода за Мотоциклом*[1] *(Zen and the Art of Motorcycle Maintenance)*, *Книгу Пяти Колец*[2] *(The Book of Five Rings)*, *Короля Былого и Грядущего*[3] *(The Once and Future King)*, *Краткую Историю Времени*[4] *(A Brief History of Time),* а также любую историческую книгу, которая попадет к вам в руки. Помните, магия произрастает из веры.

Маги не так сильно представлены в кино, как в книгах, но и там есть множество примеров людей, которые меняют мир силами своей веры или мышления. Посмотрите *Матрицу (Matrix), Практическую Магию (Practical Magic), Город Тьмы (Dark City), Заколдовать Насмерть (Cast a Deadly Spell), Ворона (Raven), Рашомон (Rashomon)*, а также такие менее известные фильмы, как *Зардоз (Zardoz), Байки из Склепа - Рыцарь Демонов Ночи (Tales from the Crypt Presents - Demon Knight), Повелитель Скорости и Времени (The Wizard of Speed and Time), Легенда (The Legend)* или *Перекресток Миров (Crossworlds)*. Такие телесериалы, как *Кун-фу (Kung Fu), Good vs Evil (G vs E), In Search of, Полтергейст (Poltergeist - the Legacy), Пятница 13-е (Friday the 13th Series), Квантовый Скачок (Quantum Leap), Сумеречная Зона (Twilight Zone)* и *За Гранью Возможного (The Outer Limits)* тоже могут быть источником интересных, хоть иногда и странных, сюжетов.

Мир Тьмы хорошо описан как в уже упомянутых фильмах и сериалах, так и в эпизодах таких фильмов, как *Ворон (The Crow), Бэтмен (Batman), Nick Knight, Страх и Ненависть в Лас-Вегасе (Fear and Loathing in Las Vegas)*, а также *Миссия Невыполнима (Mission: Impossible)*.

1 — http://spintongues.msk.ru/Zen.htm [Наверх]

2 — http://ki-moscow.narod.ru/litra/musasi/musasi_1.htm [Наверх]

3 — http://lib.rus.ec/s/1807 [Наверх]

4 — http://lib.rus.ec/a/20139 [Наверх]

Темное Зеркало Тьмы >

Все оттенки Тьмы

Глава 1. Мир Тьмы

Человек скрестил ноги и сложил руки. Лежащая на его коленях записная книжка оставалась закрытой, а один-единственный карандаш, желтого цвета, находился точно на ее середине. На его лице отразилась миролюбивая взволнованность, и затем он несколько секунд изучал своего коллегу.

Заключенный предпочел молчать. Он просто смотрел в ответ, удерживаемый своим креслом. Глухие серебристые полосы удерживали его руки и ноги на месте, а бежевые стены и скучное коричневое ковровое покрытие стерильной комнаты не давали ни помощи, ни вдохновения. Заключенный смотрел на Человека.

После нескольких секунд нерешительных взглядов с каждой стороны, Человек взял в руки карандаш, открыл блокнот и прокашлялся.

- Поймите, я тут не для того, чтобы вредить вам, ломать вас или обвинять в неправоте. Вы здесь потому, что сделали важный выбор – вы решили контролировать свою жизнь. Сделав это, вы предприняли шаг, который большинство людей не делают никогда.

Человек сверился со своими записями, и посмотрел заключенному в глаза. - Вы решили при помощи своего дара удовлетворять свои фантазии. Вы избрали то, что вредит другим людям, опасно для человечества и малопонятно большинству людей.

Заключенный нахмурился, но ничего не сказал.

- Я не скажу, что это все неправильно, – произнес Человек. – Для вас они, несомненно, реальны. Я скажу, что творимое вами было неосторожно, эгоистично и опасно для людей. Вы использовали этот шанс, чтобы нарушить ограничения общества, атаковать наш Орден в присутствии обычных людей. И я спрашиваю – было ли это потому, что вы были так поглощены самоуничижением из-за своих действий, что решили отвлечься от собственных ошибок?

Заключенный яростно закивал головой, но ничего не сказал.

Глава 1. Мир Тьмы

Сядьте в кресло, и устройтесь поудобнее. Можете взять чего-нибудь попить, так как могут потребоваться объяснения. Бесчисленные поэты и философы тратили немало времени, изучая окружающий нас мир. Существуют и автозаправки, и деревья, и трущобы, и рок-концерты, и научные заведения и - необъяснимые феномены. И где-то посреди всего этого находится то, что мы привыкли обозначать «Мир».

В **Магах: Восхождении** наличествует тот же мир. В нем есть все современные удобства, исторические недостатки и свирепствующие разногласия. Но это темное отражение нашего мира, обратная сторона, отмеченная порочным шепотом расколотой реальности. Это Мир Тьмы, где улицы немного грязнее, корпорации загадочнее, а свет человеческого духа – слаб и тускл. В разрывах между здравомыслием и безумием по этим темным улочкам ходят разные *существа*. Фольклор и старые легенды говорят правду. Когда люди стоят в очередях на фильмы о космических кораблях, чудовищах или тайных всемирных обществах они и представить не могут, что в этом темном мире существует все то же самое.

Этот Мир Тьмы – декорация величайших войн, которые когда-либо велись вдали от глаз человеческих. Смертные ссорятся из-за мирских ограничений и материальных проблем, в то время, как за пределами дарованного их оку лежит магический мир, видимый лишь одаренному меньшинству. Знающих, куда надо смотреть, ожидает мир, полный духов, призраков, демонов, заклинаний, древних традиций и тайного знания. Это – мир магии.

С учетом существования чудотворцев, способных вязать узлы из реальности, неудивительно, что мир находится в их руках, не так ли? Если загадочные чудовища всех сортов скрываются от глаз человечества, то маги всегда были восходящими звездами человеческого развития – те немногие, кому хватило воли, просветленности и воображения ухватить невиданное, искать неведомое и освещать границы завтрашнего дня. Эти хранители знаний ведут свою собственную тайную войну, где, как они надеются, определяют судьбу человечества и сражаются за возможность сохранить свои взгляды под волной стерильной унификации. В то же время, они должны поддерживать баланс между магией и ужасающим великолепием сходящего с ума, гибнущего мира. Если они переживут Пробуждение в эти холодные, магические ночи, то они могут оказаться последними, кто стоит на пути зазубренного лезвия истории.

Мир Тьмы

Хоть мир магов и похож на наш, он омрачен присутствием скрывающихся в тенях кошмаров, что ждут прямо по ту сторону вообразимого. Маги вьют нити вселенной усилием воли, и их конфликт затрагивает самые глубины человеческого общества. С таким числом уверенных в своих взглядах и меняющих мир мудрецов, войны неизбежны. И, поскольку маги переделывают мир согласно собственным взглядам, мир сам становится орудием их войны. Жизни людей и народов разрываются в клочья, когда идеология и неумолимая тяга к конфликту сминают ткань реальности.

Готик-Панк

Лучше всего атмосферу упадка и бунтарства, наполняющие Мир

Тьмы, описывает термин «Готик-Панк». Жестокость сливается с изяществом и становится мощью, а привилегии облачены в одежды страха и конфликта культур.

В гибнущих, грязных городах люди танцуют и проводят многие часы в сияющих огнями клубах, пытаясь забыть об упадке городских центров. Высящиеся башни деловых районов выполнены в монументальном стиле. И, в противоположность им, трущобы кипят сварами и сражениями, в которых отчаянные массы человечества пытаются вырвать себе место под солнцем. За их пределами сохранившаяся дикая природа таится в небольших, неведомых местах, где еще не ступала нога человека. Люди держатся за свои авторитарные и протекционистские правительства, поскольку боятся хаоса, бурлящего под покровами общества. Под блестящими шпилями Церкви, в зданиях суда и артефактах общества люди стремятся к спокойной и изысканной жизни. Повсюду видны следы воздействия на архитектуру готического стиля, чеканное золото и серебро которого – декорация для нищих.

В противоположность зданиям, которые стоят, подобно Колоссам достижений человечества, нигилизм Панка отзывается все более усиливающейся тоской по уничтоженным мечтам. Менее удачливые, игнорируемые обществом, бунтуют. Высшие классы

наслаждаются гибельной мощью своего богатства, в то время, как в загнивающих трущобах буйствуют преступные группировки, бандиты, безумцы и нищие. Высокие технологии вездесущи, а лишенные привилегий группы выражают свое недовольство шокирующими сценами насилия, искусства, веры или мистицизма. Мир все сильнее клонится к гибели, и все хотят от этого уйти.

Исходя из игровых описаний, Готик-Панк создает весьма отчетливую атмосферу. Описания Рассказчиков вводят в действие ощущение отчаянного, агрессивного мира, а реакция на них игроков определяет их место в этой доведенной до крайности вселенной. Естественно, все видят Мир Тьмы по-своему, и он может быть настолько Готическим или Панковым, насколько это нужно вам.

Маги

На стороне больших батальонов Бог – и безопасность. Но, в то же время, на Земле очень мало магов, особенно если принимать во внимание недавние перемены, предвещающие новые опасности в мирах духов. Опытным Мастерам всех фракций пришлось покинуть Землю, так как в циничном, почти лишенном веры мире творить магию им стало весьма опасно. Молодые маги, ради выживания, должны собираться вместе, и даже те, кто ни к кому не примкнул, обнаруживают, что их уникальность выделяет их из толпы. Маги – общество в себе.

Сильно отличаясь от окружающих их обычных людей, маги обычно разделяются согласно собственным стандартам. Маги оценивают друг друга по магическим способностям, силе судьбы и идеологиям, которых они придерживаются. Мастерство в использовании магических искусств определяют статус мага в магическом обществе, а используемый им стиль помогает определить группировку магов, с которой он работает. Мистики, придерживающиеся взглядов древних обществ и отброшенных за ненадобностью теорий, подпадают под юрисдикцию Традиций, а ученые-философы, стоящие за разум и прогресс, входят в ряды Конвенций Союза Технократии. За пределами этих границ находятся маги, которые слишком обезумели от собственных взглядов, чтобы взаимодействовать с вменяемым миром (Мародеры), а также продавшие свои надежды на просветленность ради силы, чтобы нести в мир разрушение (Нефанди). И, наконец, некоторые маги придерживаются взглядов, выработанных их собственной культурой, или даже самостоятельно развитых методов использования магии. Эти Цеха и Сироты крайне редки, и, скорее всего, сильнее других находятся под ударом. В конце концов, поскольку защищает их немногое, на них неприятности обрушиваются в первую очередь.

В том жестоком мире нет хаты с краю. Немногие маги, что еще не выбрали свою сторону, или хорошо прячутся или мертвы. Большинство независимых магов обратилось к Традициям, и очень немногие - к Конвенциям. Хотя бы ради защиты.

Девять Традиций

В множестве магических традиций, девятка считается благоприятным символом. Для последователей Гермеса Трисмегиста, это число символизирует мага, который несет светоч просветления по миру. Также, девятка – пик мощи и опыта в девятифазном цикле, отражающая защищенность разума и духа. Основываясь на таком благоприятном символе, Орден Гермеса, древняя группировка магов, использующая магию Египта, Соломона, Тутмоса и прочих схожих строго упорядоченных методик, объединили магические Традиции в великолепный союз.

Совет Девяти Традиций пытается сохранить это наследие. К сожалению, за всю историю своего существования, ему не удавалось заполнить все девять кресел лидеров. Большую часть времени было занято лишь восемь кресел, представляющие обычный мир и его ловушки.

Однако недавно появилась надежда. Не так давно, с появлением Адептов Виртуальности, были заняты все девять мест. Этот качок маятника воодушевил Совет, и они были уверены, что смогут обойти оппозицию через воздействие нумерологии, несмотря на проигрыш в живой силе и огневой мощи. Совет чувствовал, что это превосходство, наряду с большей магической гибкостью и склонностью к свободе личности – больше подходящей Спящим, чем развиваемая Союзом Технократии унифицированность – даст им необходимое преимущество для победы в Войне Восхождения.

Совет Девяти служит необходимой защитой от внешних угроз и нейтральной территорией, где маги различных Традиций могут обмениваться идеями или работать вместе над достижением общих целей. Совет образует то, что должно быть великим союзом мистических Традиций, работающих, чтобы создать мир, где каждый может выбрать собственный путь.

Сложные Времена

В ходе разрушительного вторжения Совет потерял большую часть опытных лидеров, большая часть его дальних владений лишилась связи с Землей, а Барьер, разделяющий миры духа и материи, слишком опасен, чтобы пресекать его обычными способами. Мировой консенсус подавляет магию, заставляя магов Традиций обращаться к не привлекающим внимания методикам своих искусств.

И, что гораздо хуже, никто не слышал ни слова от старых Мастеров и Архимагов со времен последнего послания из Горизонта. Многие, кто бы на Земле, просто пропали. Некоторые были найдены, но большей их части пришлось покинуть строгую реальность Земли, где само их магическое присутствие приводило к разрушительным последствиям.

Оставшиеся на Земле маги – недавно инициированные, ученики и адепты – были предоставлены сами себе. Эти мистики ведут отчаянную партизанскую войну против Союза Технократии, тщетно стремясь нанести точный удар и выжить, чтобы обрести личное Восхождение. Однако многие начали терять надежду, и ушли, преследуя личные цели.

Связывающие Узы

Совет никогда не был единым столпом мощи. Это, скорее, девять разных опор, поддерживающих нечто большее. Каждый столп выглядит по-своему, но в каждом присутствуют общие черты, вроде веры в личное Восхождение и свободы человечества в выборе собственного пути. С давних времен важнейшей целью Совета было возвращение в мир магии и возрождение древних эпох прошлого. Однако большинство магов осознают практическую невозможность этого. Мир стал настолько связан с наукой, что уже не может принять магию.

Многие молодые идеалисты верят, что надежда еще есть, что еще есть способ использовать все более разрастающиеся разрывы Консенсуса, заполнив их магическими обычаями и философией. А также, что эти недостатки можно использовать для восстановления магических времен прошлого. Другие, в свою очередь, верят, что нужно искать новый путь и новый мир. Они понимают, что Массы давно забыли старые обычаи, и Традиции недалеко от них ушил. Эти отступники считают, что обычаи надо приспособить к Консенсусу и использовать его недостатки. В полученном таким образом мире появятся невиданные чудеса и все будут свободны искать свой путь к Восхождению.

Многие вообще оставили надежды и сражаются просто ради выживания. Исчезновение Мастеров, потеря связи с Горизонтом, а

также разрастающиеся Погром и Парадокс привели этих магов к безнадежному отчаянию.

Восхождение

Маги Традиций верят в сбалансированную связь между личным Восхождением и общим развитием человечества – как духовным, так и материальным. Маги должны быть образцами своих философий, чтобы служить примерами для Спящих. Если их ценности истинны, то Спящие поймут это. Совет утверждает, что ни один маг не имеет права склонять человечество к принятию какой-либо парадигмы.

Когда человечество достигнет совершенства – своими силами – мир перейдет на следующий уровень.

Спящие

Обычно Традиции жалеют Спящих. Все, говорят они, имеют право на обретение личной завершенности без внешнего вмешательства. Все культуры заслуживают просвещения.

Ирония заключается в том, что эти чувства заставляют магов заботится о благополучии людей, укрепляющих парадигму Технократов. Их скептицизм усиливает науку и вносит все больше сложностей в практику магии.

Один из аспектов этой философии, заставляющий нервничать многих магов, заключается в том, что если Спящие избрали науку, то Традиции должны защищать их выбор. Эти маги предпочли бы другие, более упреждающие пути.

Часовня Горизонт

Совет Девяти занимал центральную Часовню, которую (немного неверно) называли Горизонтом, где каждые девять лет проходили важные собрания и, на рядовой основе, менее формальные встречи. Он был пунктом сбора всех магов Традиций и символом единства Совета.

Вся эта безопасность и символизм изменились совсем недавно, когда считавшийся мертвым бунтовщик спровоцировал молодых магов на открытую атаку Горизонта, что привело к сражениям в самой Палате Совета. Упрочнение Барьера усилило последствия этого нападения. Из-за слабой или малонадежной связи между магами Земли и Горизонтом этот символ потерял немало силы. С гибелью такого числа Канцлеров идеал единства Традиций лежит в руинах.

Некоторые маги хотят основать вторую Часовню Горизонт на Земле, где они снова могли бы собираться, координировать усилия и восстановить вое прежнее единство, или, возможно, достичь больших

успехов. Но только время покажет, увенчается ли эта попытка успехом.

Титулы и ранги

На Великой Ассамблее, где был сформирован Совет, маги Традиций согласились принять общую систему рангов и титулов. Ранг определяет примерную просветленность мага и его опыт в определенных сферах. Кроме того, ранги могут быть присвоены за выдающиеся заслуги, магическое мастерство, почтенный возраст и даже по капризу. Но маг, который не может поддержать титул, скоро его теряет.

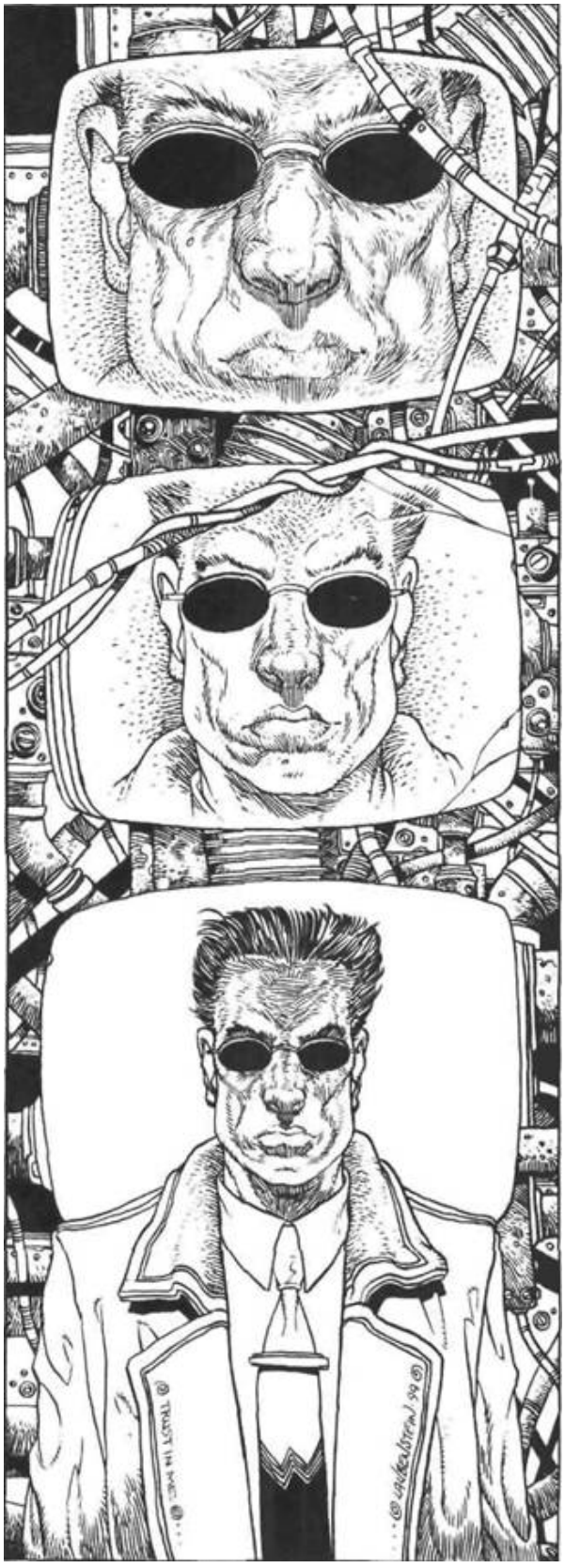
Самым распространенным способом получить титул является развитие мастерства обращения с одной или несколькими Сферами. Маги, недавно открывшие себе магию, часто называются Неофитами или Учениками, вне зависимости, получает ли он обучение или нет. Как только они демонстрируют большие способности по контролю Сфер, их могут повысить до Посвященного. С еще большим мастерством они могут стать Адептами. Высший уровень Мастера получают те, кто достигает вершин власти над Сферой. Маги, обретшие легендарные способности контроля магии получают очень желаемый и редкий титул Архимага. Такое признание подтверждается лишь соответствующей ответственностью.

Старый маг может быть признан Мастером над несколькими Сферами, но большинство настолько могущественных магов покинули Землю с момента усиления Барьера, оставив тюрьму материального мира. Эти титулы определяют власть над пониманием, и некоторые утверждают, что эта иерархия поощряет гордыню. Маг может стремиться к мастерству владения Сферой просто ради власти, и мало заботиться о просветленности, долженствующей ее сопровождать.

Что означают эти титулы?

В рамках игры эти титулы отражают уровни Сфер от первого-второго (Неофит/Ученик), к третьему (Посвященный), четвертому (Адепт), пятому (Мастер), а также шестому и выше (Архимаг).

Совет Девяти избрал эти термины в 1466 в качестве общих форм обращения. Однако сейчас это решение *хоть сколько-то* поддерживают лишь Хористы и Герметисты. Другие Традиции предпочитают использовать свою собственную терминологию. Сыны Эфира используют варианты Студент, Ученый, Профессор, Доктор и Академик. Некоторые Традиции (Толкователи Грез, Вербена и Адепты Виртуальности) вообще не имеют рангов.



Союз Технократии

На заре нового тысячелетия мир и люди телом, душой и разумом принадлежат Технократии. Программы, посвященные ниспровержению и опошлению отдельных моментов отклонений, принесли свои плоды, Традиции опрокинуты, и теперь этот монолит намеревается завершить работу. Ученые Союза видят себя архитекторами нового мира, реальности, которую они строили шесть с половиной веков. Если другие фракции вредят Массам, то больше всего теряет Союз. Именно поэтому Технократы быстро и эффективно реагируют на угрозы их власти.

Современность

Лихорадочный ритм современного мира заставляет Технократов создавать новые теории и приборы, защищать население от опасных открытий и расширять границы человеческого знания. Но в то же время Традиции мистиков отвергают конвенционную науку, застойное общество Масс подавляет любую созидательность или отклонения, а наука и технология рушатся под собственным весом, когда за них берутся склонные к ошибкам люди. Агенты Технократии реагируют на это давление с пылким рвением – уничтожая ли мистиков, которых не понимают, ища способы переделать дефектные технологии, или даже сражаясь с избытком других Технократических причуд.

И кто же будет беспокоиться из-за некоторых магов-ретроградов, раздавленных по ходу процесса – с таким-то послужным списком? Возможно, когда-то Технократия была благородным предприятием, но она была взращена страхом, алчностью и ненавистью. И из этого порочного семени проросли длинные и уродливые корни.

Научные Методики

С точки зрения Традиций, использование Технократами науки и технологий является магией – для Совета Девяти, способность пересекать Барьер, читать мысли, летать и любым другим способом обходить ограничения человеческих способностей является использованием силы воли для управления реальностью. По мнению Технократов, истина тут и рядом не лежала. Ученые Союза ведут разработки, конструируют и сражаются, чтобы создать мир, в котором магии не существует. Для них, магия – лишь одно из суеверий, регрессивная ветвь мышления, невоспроизводимый феномен и опасное применение неконтролируемых сил.

Наука – это фундамент всего, на чем стоит Технократия. Она дает подтверждаемые, повторяемые результаты, а также технологии, которые без опаски может использовать любой человек, и классифицированность естественных, научных законов. Наука – это то, что не управляется верой, но демонстрируется строгими, основанными на эксперименте, методиками.

Точно так же, Технократы не принимают ловушек, что окружают магические взгляды. Они не принимают существование Аватара. Вместо него они видят Гений. Они не соединяются с Грезами человечества, когда ищут необходимую информацию. Вместо этого они подключаются к базе данных. Для Технократа, все научные достижения существуют независимо от него. Он может построить телепортационную платформу, но, при этом, даже и думать не будет, что эта платформа работает лишь потому, что он хочет этого. Она работает потому, что были проведены исследования, сборка и проверки, возможно – с участием помощников. Ученые Технократов считают себя просвещеннейшими умами человечества, способными постичь знания, которые слишком сложны, чтобы Массы могли их понять или использовать.

Цепь Командования

Союз – обширная тайная организация, в руках которой оказались практически все стороны человеческой жизни. Большинство магов редко сталкивается с более, чем одной или двумя ее руками. Несмотря на кажущийся таковым облик, Технократия – не единый организм, во что верят многие маги Традиций.

На вершине иерархии Союза находится Внутренний Круг, загадочное собрание ученых, которых мало кто встречал вживую. Для большинства Технократов, Внутренний Круг – не более, чем заголовок распространяемых по Союзу объявлений. Ввиду недавнего сворачивания работ в глубоком космосе, послания Внутреннего Круга были весьма обрывочными, и большинство находящихся на Земле Технократов полагаются, в основном, на собственное мнение, чем на рекомендации по миссиям, присланных этим высоким собранием. Такое нарушение протокола – существенный недостаток, так как считается, что только у Внутреннего Круга имеется полный График, который

указывает, когда и какие изобретения должны быть открыты Массам.

Каждый месяц Внутренний Круг проводит Симпозиумы, где собираются лидеры каждой Конвенции, чтобы обсудить текущее положение и планы. Когда достигается консенсус, подготавливается видеозаявление и распространяется по Союзу. И, как уже было сказано, ввиду сложностей со связью, данные послания редко исполняются на Земле полностью. Иногда они попросту неприменимы к текущим земным реалиям и игнорируются под действием более важных моментов.

Несмотря на кажущуюся ситуацию, большинство агентов Технократии – на всех уровнях, во всех Методологиях – не Просветленные. Они – Спящие, которые, по крайней мере, были соответствующим образом натренированны, чтобы иметь возможность использовать сложное оборудование. Большинство агентов Нового Мирового Порядка в правительстве и СМИ, или Синдиката в большом бизнесе – тоже Спящие. У них попросту нет столько Просветленных, чтобы использовать их на настолько низкопрофильных работах.

Точка Зрения

Теперь, когда Война Восхождения, фактически, завершилась, а Традиции находятся в бегах, у Союза освободилось достаточно персонала и времени, чтобы заняться достижением своих целей. Каждая Конвенция имеет свою точку зрения на то, как этих целей достичь, но все они работают над одним общим результатом.

Во-первых, Союз намеревается сделать Землю настолько пригодной для жизни, насколько это возможно. Перенаселение ведет к предрассудкам, недостатку образования, заниженным ожиданиям, низкому уровню жизни и нищете. Если у всех будет достаточно места, чтобы жить с удобством – или, хотя бы, иметь немного уединенности – то, как надеется Технократия, Массы получат толчок к развитию.

Союз стремится повсеместно развить и распространить образование – эта цель считается приоритетной. Факты говорят о том, что если у наставника есть время на индивидуальные занятия с каждым студентом, то у студентов есть возможность достичь совершенства в любой избранной им сфере наук. Новый Мировой Порядок уже разработал учебные программы, которые сильно превосходят те, что используются в странах Первого Мира.

Как только Земля станет безопасной, Союз намеревается двинуть человечество к звездам – сначала на колонизацию Луны, а потом и другие планеты Солнечной Системы. Для начала Покорители Бездн должны увериться, что покинувшие Землю люди будут в безопасности – то есть, что Нефанди, инопланетные твари, Мародеры и другие угрозы подавлены.

Врачи Технократов ослабляют и исцеляют болезни, врожденные пороки и уродства. За всемирными программами по улучшению здравоохранения обычно стоят Биоинженеры. Они стремятся создать новые медицинские, диагностические и хирургические методики, а также поощрить большую внимательность в наблюдении за опасными для жизни расстройствами. Уничтожив множество видов болезней и пороков, Союз надеется освободить человечество от страха смерти.

И, что самое важное, Технократия ищет способ привести в реальность их видение всемирного Возвышения. У каждой Конвенции есть свое мнение, как это может произойти, но, скорее всего, Биоинженеры и Итерация Икс разработают некую технологию, позволяющую возвысить человечество до почти божественного уровня. Они стремятся усилить умственные способности механическими способами или улучшить человека путем прикладной евгеники, а также обеспечить возможность дальнейшего развития.

Конечным результатом любого из принятых ими курсов развития будет не только забвение магии, но и полная потеря к ней интереса. Все, чего будут стремиться достичь маги, будет возможно с помощью технологии. И это будет доступно каждому. Без нужды в магии, численность магов просто сойдет на нет. Если население расселится по всему земному шару, то незаселенных районов просто не останется. И потому Ушедшие не смогут жить или посещать Землю. Те же причины применимы для странствий по космосу и межпланетной колонизации. Как только Земля перестанет быть для них безопасной, сверхъестественные противники должны будут куда-нибудь отступить. И Покорители Бездн надеются отрезать им пути к отступлению.

Со всемирным распространением основанного на научных принципах образования, не будет нужды объяснять какие-либо грани мира при помощи богов, магии и других предрассудков. С Восхождением всего человечества отпадет нужда в самой Технократии – что не нравится многим Технократам. Другие ученые считают, что Восхождение просто приведет в Союз все человечество. В любом случае, сверхъестественное перестанет быть угрозой. В более мрачном случае, артефактом прошлого может стать индивидуальность. Может быть, создания Технократов разовьют свой собственный разум и сменят человечество. Последний вариант заставляет многих беспокоиться.

Мародеры

По какой-то причине некоторые маги - во время Пробуждения или после – сходят с ума. Хоть психическая нестабильность в рядах Пробужденных отнюдь не редкость (а ввиду невероятных перемен во взглядах, вполне ожидаема), определенное меньшинство поражается безумием такой силы, что оно влияет на их взаимодействие с реальностью. Их взгляды меняются навсегда, и обнаруживают, что мир, в котором они живут – не тот, в котором обитают все остальные.

Такие маги называются Мародерами, и происходить они могут быть кем угодно – магами Традиций, Технократами или Нестандартными. Естественно, состояние Мародеров редко заметно с первого взгляда, и Мародер, кажущийся членом определенной фракции, может причинить немало вреда, обнародовав внутренние дела группировки, или занять там важные позиции и начать свою собственную, извращенную игру. По этим и другим причинам, большинство маги Мародеров боится. Некоторые маги даже убивают Мародеров, считая их угрозой «контролируемой» магии.

За исключением собственных маленьких миров, в которых заключена их собственная, отличающаяся от внешней, реальность, Мародеры мало отличаются от других магов. Однако при помощи своих Аватаров, искаженных их собственными галлюцинациями, Мародеры меняют мир способами, не слишком отличающимися от принятых в их личных реальностях, и потому редко испытывают отдачу от таких изменений. Мародер *может* получить Парадокс, и чем более он вменяем и стабилен, тем больше вероятность такого события, но очень часто этот Парадокс «слезает» с Мародера без каких-либо эффектов, если приходит вообще.

К счастью, в наши дни Мародеры редки. Самые безумные, менее всего способные взаимодействовать с окружающим их миром, обнаруживают, что жизнь на Земле для них сложна. Такие маньяки обитают на границах мира духов, и давно оборвали все связи с землей, за которые бьются другие маги. Оставшиеся Мародеры – откровенно психически неуравновешенны и опасны, но более-менее способны контактировать с внешним миром, чем их вульгарно бросающиеся в глаза собратья прошлых лет.

Нефанди

Немногие слова опишут противоположность мага лучше или быстрее, чем термин *Нефандус*. Падшие – служители Забвения, кошмаров и первобытного хаоса, который, во время Творения, изверг из себя Вселенную. По отдельности, каждый Нефандус служит лорду или принципу подобного кошмара. Вообще же, Нефанди желают не менее, чем полного уничтожения всего сущего. Они стремятся не к Восхождению, но Падению.

Нефанди ненавидят, убивают и боятся не только за их темные пристрастия, но и потому, что они являются полной противоположностью всему, к чему стремятся маги. Аватар Преступника, образно выражаясь, вывернут наизнанку, навсегда меняя его судьбу и превратив его в агента разрушения, а не созидания. Хуже того, Пасть может любой маг, и Нефанди всегда готовы заполучить новых рекрутов. Предавших Традиции или Технократию называют *барабби*, и обе группировки с неизмеримой яростью выслеживают их, даже забывая о разногласиях ради борьбы с Падшими. И, наверное, самое ужасное заключается в том, что Аватар мага в момент

Предательства искажается *навсегда*. Скорее всего, только Оракулы знают, можно ли вообще спасти настолько страшно изуродованную душу.

Потерянные, Цеха и Нестандартные

Некоторые маги сознательно не присоединяются к Традициям или Технократии. Другие Пробуждаются самостоятельно и изучают магию своим уникальным способом. Третьи принадлежат к небольшим группам, связанным общей культурой, чьи магические методики менее распространены, чем у Традиций. Кое-кто даже создает коктейль из всего, что можно, и творит магию, основываясь на этом попурри. Общее название этих магов – Нестандартные. Они не вписываются в систему магического общества. Сами по себе, они могут быть Сиротами (магами, которые Пробудились самостоятельно и учились магии без наставника) или принадлежать к Цеху (группе, связанной общей культурой).

Недавно, в Технократии обратили внимание на независимые Цеха и начали тщательно их уничтожать. Даже небольшие группы магов, сконцентрировавшиеся на определенном культурном наследии, считаются угрозой Консенсусу. Большая их часть была рассеяна или уничтожена, или же, чтобы получить защиту от врагов, присоединилась к одной из Традиций.

Сироты

Несмотря на трудности, вроде Погрома Технократии и агрессивной политики Традиций по набору рекрутов, число Пробудившихся самостоятельно все растет. Множество людей каждый день Пробуждаются спонтанно, без помощи наставника, и им приходится искать свой собственный путь. Им не хватает организованности любой из фракций или связей в магических обществах, которые могли бы пойти им на пользу. По этим причинам их и называют Сиротами.

Старые Воины Восхождения считают Сирот непредсказуемыми – недостаток тренировок и скоординированности делает их опасными для любой из сторон, их самих и невинных очевидцев. Поэтому, самопробудившихся часто выслеживают и убивают, либо вводят в ряды Традиций или Конвенций. Большинство Сирот предпочитают искать собственные пути, и часто, в процессе, гибнут страшной смертью.

В эти неспокойные дни любой маг, вне Традиций, Конвенций, Мародеров или Нефанди считается Сиротой – или Нестандартным, как их начинают называть все чаще и чаще. Более того, группы, некогда считавшиеся Цехами, ныне рассеяны и могут насчитывать в своих рядах едва ли полдюжины полуобученых магов. Тем не менее, они тоже просто Нестандартные, объединившиеся в Кабал.

Оракулы

Силы, цели и даже существование этих богоподобных магов часто является вопросом прений. Они утверждают, что Оракулы достигли высшего плана бытия, другие настаивают на том, что они – миф. Некоторые могущественные существа, правящие далекими Мирами, называют себя Оракулами, но они могут быть просто могущественными духами или Архимагами.

Большинство согласны с тем, что Оракулы существуют. Известно, что многие Архимаги и Мастера уходили в глубины Умбры, чтобы занять место среди Оракулов. Ни один не вернулся, так что их судьбы до сих пор неизвестны. Предположительно, забракованные Аватары отмечаются каким-то серьезным и явным способом, но таких отметок до сих пор никто не видел и никто не имеет ни малейшего понятия, как они должны выглядеть. Ходят слухи, что число Оракулов ограниченно, и один из них должен Взойти или умереть прежде, чем кто-то еще может войти в их ряды.

С учетом проблем Земли, вряд ли кто из магов вообще сможет повстречать хотя бы одного Оракула или войти в их ряды, поэтому большинство магов считает такие возможности маловероятными. И более, чем вероятно, что для самой природы Оракулов Консенсус покажется давящим, а то и смертельным.

Кабалы

Объединенные общим опытом и отделенные от остального человечества сверхъестественным восприятием, маги обычно объединяются в небольшие группы, называемые Кабалами. Исторически, не отвергающие общества маги объединяют силы с волшебниками-единомышленниками, делясь иногда знаниями, или защищая друг друга. Естественно, в таких объединениях не редки внутренние разногласия, эгоизм и идеологические конфликты. Тем не

менее, некоторые величайшие победы (или неудачи) были принесены именно такими объединениями магов – посмотрите, хотя бы, на Технократический Союз, Орден Гермеса или Совет Традиций.

В наши дни Кабалы редко подвержены внутренним раздорам – дело в том, что магов осталось очень мало, и выжившим нужна любая компания, какую они могут найти. Пребывая под единым стягом общих знаний, Традициям не остается ничего иного, кроме как уважать разнообразие. Технократы же давно выработали свои принципы общих знаний. Конечно, то, что эти почтенные организации поощряют такие новшества в своих рядах, вовсе не означает, что отдельные личности не имеют проблем со своими напарниками.

Кабалы образуются по разным причинам. Естественно, магам гораздо проще полагаться на людей, которые могут осознать перспективы такого образа жизни, но не все настолько просто. Маги от природы попадают в необычные ситуации. То есть, если вы настроились на мир магии, то этот самый мир сделает все, чтобы обеспечить магу *нескучную* жизнь. Когда несколько магов обнаруживают себя находящимися в необычных, загадочных обстоятельствах, то для них вполне естественно объединить свои знания, чтобы выбраться из неприятностей живыми (если, конечно, они сразу не поубивали друг друга из-за расхождений во взглядах). Компания тех, кто действительно *понимает*, что происходит, безмерно успокаивает начинающих волшебников. А потому, многие объединяются, несмотря на расхождения в стилях и догматах. Общий враг – вполне себе способ установить узы дружбы.

Кабалы, как базовая социальная единица магов, исполняют столько ролей, сколько Кабалов есть вообще. Большинство работают в группах равных, хотя тут есть и исключения. Некоторые маги предпочитают работать в одиночку, ил просто выживать своими силами. Тем не менее, Бог остается на стороне больших батальонов, поскольку это дает больше различных способов справляться с угрозами.

Другие

То, что магам в мире живется несколько посвободнее, вовсе не значит, что он пляшет под их дудку. Магия тысячелетиями была частью вселенной, равно как и легенды о порожденных ею – гоблинах, буках, зомби и гораздо более странных существах. Хоть многие из этих Древних и покинули землю, еще больше их осталось, и маги склонны натыкаться на них с неприятной частотой.

Более детальные описания различных сверхъестественных «жутиков» приведены в Главе Девятой.

Вселенная

А теперь вопрос на миллион: что есть вселенная?

Есть мир, и есть Мир – и разница между этими понятиями лежит не только в заглавной букве или весе, который вы придаете им голосом. В мире вы каждые утро просыпаетесь, и ползете на работу. Дома вас ждут бледный свет телеэкрана и обед для микроволновки, вкус которого, как сказано в рекламе «как у домашнего». Однако Мир – место, находящееся очень далеко от этого отупляющего существования. Царство чудес и легенд скрывается за хрупким фасадом камня и кирпичей. Мир – это Теллуриан, и они вмещает все, что вы можете себе представить.

Теллуриан

Теллуриан – странное название для вселенной, но маги стремятся к идеализации и определенности. Если придать чему-либо значимость, оно обретет мощь. Это помогает отделить пеструю истину бытия от упаковочной бумаги, в которую завернуто все, что вы получаете при рождении. И Теллуриан – крайне пестрая истина.

Теллуриан – это вселенная, полная обширных возможностей и шансов, ограниченных только воображением тех, кто ее населяет. Все, о чем можно мечтать, говорить или описывать, на этих просторах имеет шансы на существование. Многие из этих фантазий уже существуют, а многим еще предстоит обрести форму. Теллуриан – бытие без ограничений и надежды во плоти. Он одновременно материален и духовен. В нем мысль становится действием, а вера обретает плоть.

Гобелен

Возможности осознать Теллуриан в его состоянии чистой вероятности не существует. Несмотря на все усилия магов, у всех есть пределы понимания, а потому они не могут принять чистоту полного хаоса. Метафорами люди внесли в плоть Теллуриана порядок и структуру. Они создали Гобелен. Каждому шансу или мечте придали форму нити и сплели из них ткань мира. Талант Пробужденных заключается в возможности переплетать эти нити как нужно или хочется, а также изменять исход вероятностей. По сути своей, магия заключается во вплетении в мир исходного вещества Теллуриана и изменении структуры.

Опасность же заключается в том, что излишне сильное натяжение нитей может привести к их износу, разрывам или потере формы. Что более важно, Пробужденный может изменить Гобелен, только изменив свое положение в нем. То есть, каждое натяжение нити отзывается в маге. Слишком сильно натянувший нити маг может погибнуть, если они порвутся, или потерять себя в неожиданно возникшем клубке. При работе с Гобеленом надо быть острожным, и не менять многое за один раз. Никто не знает, что будет, если он окажется слишком изношенным или истершимся, чтобы сохранять форму. Но, вероятнее всего, это

будет означать… гибель вселенной.

Быстрое Пробуждение

Разум – гнойный нарыв на теле реальности. Он повсюду, разрастаясь и подавляя. Он может объяснить все, но не решает ничего. Это салфетка, затянутая на шее человечества, чтобы оно тихо спало и не видело истины бытия. Это одновременно и полезный инструмент, и короткий поводок.

Мир обывателей, обычных, Спящих – сер. Да, там есть и солнечный свет, и леденцы, и радуги после дождя, и безмерные множества зеленеющих лужаек, аккуратно подстригаемых по выходным горожанами, которые считают траву хуже раковой опухоли. Да, там есть множество разных цветов, но они похожи на серую простыню, скрывающую истинное многоцветье мира. Магия – это сказки для детей или что-то вроде странной дамы с кошками в пахучем магазинчике на углу Улицы-Вниз и Проспекта_По-Которому-Мы-Не-Ходим.

Это реальность Мира Тьмы – большинство не верит в магов. Они не верят в магию, в существ, на которых можно напороться ночью, что человек может лишь усилием воли превратиться в чудовище, или что мертвые не всегда окончательно мертвы. Почему же они не думают иначе? Потому что все говорит им, что магия – это легенды, мифы и детские сказки.

Только это не так.

Не то, чтобы Спящие всего мира это видели или это их заботило. У них свои проблемы. Несмотря на уверения правительств в эффективном снижении уровня криминала, они каждую ночь ложатся спать, запирая двери и включая охранные системы. Работа есть у всех, но вы все равно переходите на другую сторону улицы, чтобы не сталкиваться с все растущим числом бездомных, стремящихся выжить. Похоже, все становятся богаче, за исключением вас и ваших соседей.

Города, в свою очередь, превращаются в натуральные гиблые земли, которые нуждаются в освобождении от плотных масс человечества, заполонивших их серые башни. Пригороды, прибежища богатых и успешных, прогнили не хуже картофелины, забытой в погребе. За фасадами великолепных лужаек и прянично выглядящих домов скрываются растленные души, которые порождают жестокое обращение с детьми и супругами, алкоголь, наркотики, детскую порнографию и убийства. За квадратиками зеленых лужаек и синих бассейнов не спрятаться от чудищ, что уже стучатся в двери.

Вы думаете, что в деревне или в дикой природе будешь в большей безопасности? Ошибаетесь. Страх и разрушение достигают даже самых далеких убежищ. Антарктику изучают в поисках природных ресурсов.

Леса Амазонки все еще горят. На китов снова охотятся в водах, что были безопасны почти 50 лет. Ядохимикаты все еще сливают в ручьи, реки, озера и океаны, что питают нас.

Сон разума нарисовал не самую приглядную картину.

Голос прошлого

Есть и кое-что еще. Иногда создается впечатление, что в мире стало слишком людно, чтобы жить и не привлекать внимания тех, кто готов потренироваться в стрельбе со странствующим магом в качестве мишени. К счастью, по всему Теллуриану еще сохранились места, где можно остановиться или спрятаться. Есть они и на Земле. Но это больше, чем безопасные убежища. Это хранилища знаний, нейтральные территории и места тренировки магов. Они, если выражаться старым стилем, называются Часовнями.

Часовни

Часовню невозможно обнаружить по тому, как она выглядит. Их внешний вид может варьироваться от разваливающегося строения времен королевы Виктории, на котором «дом-с-привидениями» чуть ли не большими буквами написано, до микроавтобуса Volkswagen на заднем дворе какого-то парня. Башен на скале со сверкающими на заднем плане молниями искать не стоит – по крайней мере, в Америках. Если раньше Часовни были укрепленными жилищами волшебников, то теперь это тайные убежища или оборонительные базы, сокрытые под внешне рядовым обличьем.

Часовня – это любое место, куда маг может придти, скрыться от сражений и немного отдохнуть. Некоторые редкие и яро оспариваемые Часовни построены на местах силы, и помогают творить магию. Большинство же – просто место, где маг заплатил за месяц проживания и спрятал в ящик стола пачку чипсов.

Узлы

Узлы – это места силы. В этих местах нити Гобелена перепутались, и накапливается энергия вселенной – или, как ее называют, Квинтэссенция. Если маги на этом месте возведут Часовню, то работа с нитями Гобелена становится гораздо проще. Определяются они по тому, насколько легко в их пределах обходятся ограничения магии. Но, что важнее всего, Узлы заряжают своей энергией находящиеся вокруг них предметы. Обычные предметы вокруг них впитывают Квинтэссенцию, становясь Сосудами, материальной формой магической энергии.

Возможно, форма Узлов отражает находящееся вокруг них. В случае со Стоунхенджем кто-то мог потратить много сил, устанавливая камни именно таким образом. Возможно, люди выстраивают все определенным образом, подсознательно ориентируясь относительно той мощи, которую они едва могли ощутить в своих снах. Верным может быть все, а маг может использовать эти незаметные зацепки и найти Узел, просто посмотрев на карту. Такие места отмечает многое – необычная прокладка улиц, кажущиеся неуместными здания, или выглядящие слишком правильными природные образования.

Конструкты

Конечно, не только мистики ищут Узлы. У Технократии на них свои планы, заключающиеся в превращении Узлов в свои опорные базы, называемые Конструктами или Колониями. Такие места редко бывают приятными. Во-первых, Технократы «зачищают» энергию Основ в этих местах, лишая ее чистой магической силы и сохраняя для нужд статичной науки. Во-вторых, эти базы являются лабораториями и промышленными цехами, где для кушеток и кофейных столиков место почти не предусмотрено. Комфорт для этих ребят редко важен.

Как и Часовни, Конструкты можно узнать по их внешнему виду. Большая их часть выглядит, конечно, как научные лаборатории, колледжи программистов и промышленные заводы. Но, скажем, микроавтобус кабельщиков, стоящий на углу и никуда не уезжающий, тоже может им быть. Но есть факт, которым нельзя пренебрегать – внешний вид значения не имеет. Поскольку реальность изменяема, внешний вид немногое может сказать о наблюдаемом.

Святилища

Широко прославившиеся или печально известные маги часто строят личные убежища. Умные маги предпочитают не использовать что-то

явное, вроде башен или масонских храмов. Они привлекают много внимания, а это последнее, что нужно Традициям, с учетом огромного количества глаз Технократии в небе. Фокус в том, чтобы найти что-то, не выделяющееся внешне, и изменить это изнутри.

Святилище – личное место и кусочек реальности. Маг обрабатывает его изнутри, подстраивая под свой магический стиль и желания, и привязывает к своему видению реальности. Святилище не обязательно должно быть роскошным или эффектным, но оно должно подходить взглядам мага на мир. Это место, где маг может делать свою работу лучше, чем кто-либо еще. Эксперименты, обучение, астральные путешествия… Вся эта магия становится очень проста для мага в его Святилище, и крайне сложна для тех, кто не вписывается в парадигму мага.

Ближняя Умбра

Достаточно о Земле – это еще не вся вселенная. Вне ее – немалая часть Теллуриана, которую большая часть людей никогда не видела. В прошлом, маги могли без проблем проходить в миры духов и затерянные земли. Но, как в случае со всей могучей магией, дни таких странствий почти прошли. Вы можете думать об этом, как о чем-то комиксовом – прыжки по измерениям, странствия во времени и по альтернативным вселенным. Однако Миры гораздо более сложны и бесчисленны, чем можно передать любым комиксом.

Барьер

Когда кто-то упоминает «Барьер» вам, наверное, сразу представляется шлагбаум на железнодорожном переезде. Да, это один из вариантов, как можно описать стену, разделяющий Землю и миры духов. Барьер, однако, больше похож на старую форму наказания, применявшуюся когда-то на британских военных кораблях. О подвергшемся ей моряке говорили, что он преодолел барьер. Его сослуживцы, вооруженные дубинками, выстраивались друг напротив друга в две линии. И пока моряк бежал между этими линиями, его должны были бить дубинками как можно более сильно. При пересечении стены между Землей и мирами духов кажется, что множество людей избивает вас палками, и боль чувствуется та же самая.

Барьер служит, однако, не только, чтобы не пропускать в миры духов людей. Там обитает множество плохих ребят, для которых нет ничего лучше возможности пробраться на Землю и пожирать души. Барьер работает в обе стороны – и маги в своей песочнице сидят, и Плохие Парни от нее вдали. Конечно, он не удерживает всех магов от пересечения его. Путешествия в миры духов могли стать более опасными, чем раньше, но маги всегда были дураками и героями.

Одно время путешествия за Барьер были сравнительно просты. Конечно, головная боль и метафизические синяки были вполне обычны, но ничто не может подготовить молодого мага к пересечению Барьера в наши дни. Это выглядит, как если бы кто-то поставил сейфовую дверь, чтобы не пропустить мага на другую сторону – или чтобы не впустить с той стороны чего-нибудь похуже. Барьер всегда делал путешествия в миры духов сложными, но сейчас они стали по-настоящему опасными.

Путешествия в миры духов были рискованными еще до того, как открылась новая «сторона» Барьера. Немногие маги могли обрести силы, необходимые, чтобы попасть к духам природы или в земли мертвых. Именно с таких путешествий начинались легендарные приключения.

Пенумбра

Пройдя сквозь Барьер, маг может удивиться, насколько все похоже на мир, который он только что покинул. Но, перестав корчиться на земле, вопя от боли, он заметит разницу. Переход в ближайшие к Земле части мира духов заносит мага крайне далеко от любой местности, которую он знал. Маги называют эти районы Пенумброй. Это – практически та же Земля, которая не на виду, но всегда рядом.

Астральная Умбра

В шаге от Пенумбры лежит Астральная Умбра. Старые маги называют ее Высокой Умброй, но большинство молодежи представляют ее немного не так. Как Пенумбра берет эмоциональную составляющую и использует ее для создания идеальной версии Земли, так Астральная Умбра использует рациональную составляющую.

Информации обо всем, что составляет вселенную, может, теоретически, быть найдена здесь. И, конечно, здесь может быть найдено и то, что познается дискуссиями и копанием в душе. Когда вера формирует реальность, исследование мысли над кружкой пива не менее эффективно, чем в любом Мире абстрактных идей.

Темная Умбра

В этом Мире заканчивают свой путь мертвые. Здесь исчезают исчезнувшие. Все поражено влиянием энтропии и чудовищным грузом упадка вселенной. Если Пенумбра отражает то, чего люди желают, а Астральная Умбра – то, что они думают, то этот мир показывает то, чего они боятся. Города здесь – рассыпающиеся груды праха, заполоненные духами мертвых. Все в городах на грани разрушения. Там даже пахнет плохо. Куда бы он ни пошел, мертвые будут завидовать жизни странствующего мага и постараются поглотить ее.

Домены и Миры

По ту сторону Барьера ужасно или абстрактно *далеко не все*. Если бы там было все так плохо, то зачем бы магам туда соваться? Иногда маг силой мысли или эмоции создает себе в Умбре уголок, где и застревает. Как уж это происходит, знают только Оракулы. Достаточно сильные убеждения и взгляды каким-то образом могут выделить часть Умбры и изменить там законы. Эти законы всегда разные, но работают на пользу магов.

Горизонт

Давайте вернемся немного назад. Было упомянуто, что Теллуриан – все, что может вообразить маг. Это все, что может представить *каждый*. Но у человеческого воображения есть свои пределы, и эти пределы называются Горизонтом – предел доступного воображению. Горизонт находится в пределах космоса - в районе орбит Венеры и Марса. Как Ближняя Умбра является аналогом Земли, так Горизонт является аналогом разведанной Спящими Солнечной Системы. Именно там наиболее могущественные маги привыкли организовывать бои за власть над тканью Гобелена. Именно там они могут сражаться по-настоящему, метая друг в друга огромнейшие заряды Квинтэссенции.

Но космос уже не так безопасен, как раньше. Барьер стало трудно пересекать не только магам – это же стало сложнее для порождаемой Землей Квинтэссенции, что создало на Горизонте определенные сложности. Магия, что сводит реальность воедино, там натянута до предела. Большая часть Миров Горизонта начинает ветшать, и очень скоро они могут начать распадаться.

За Горизонтом

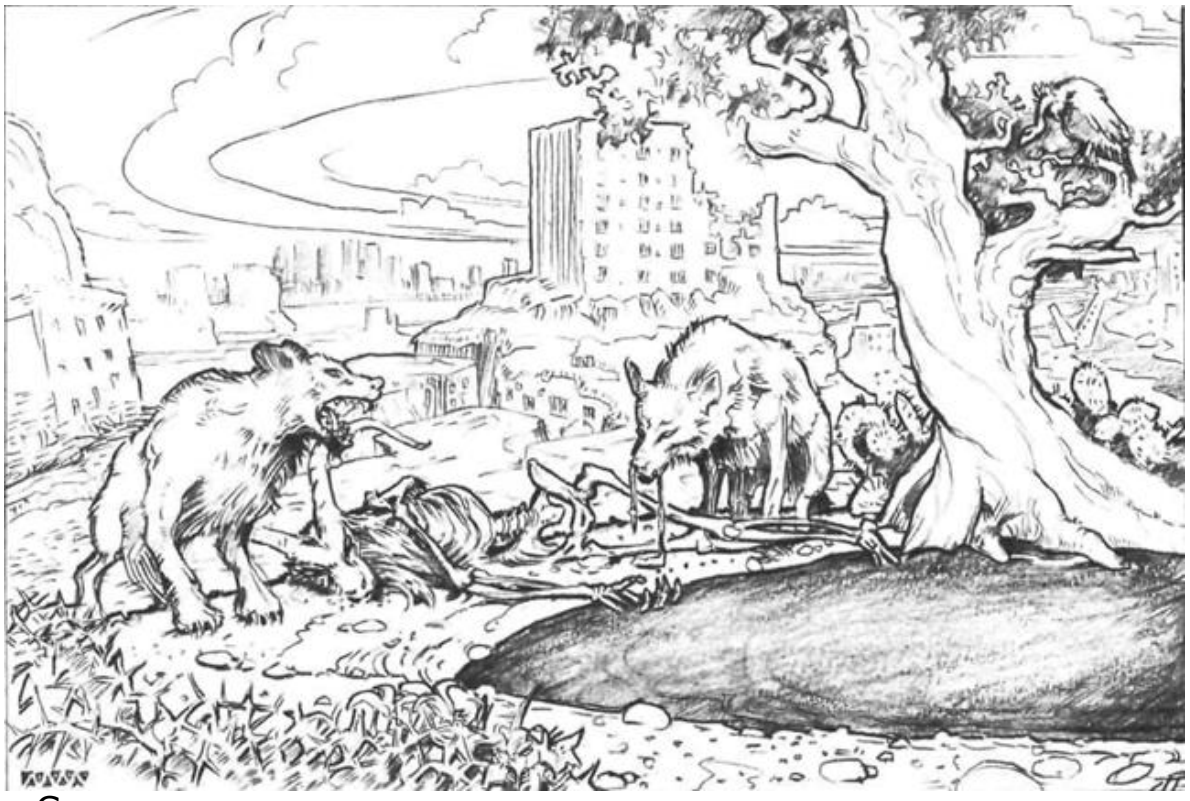
Что находится за пределами человеческого воображения? Кажется, именно этот вопрос гонит наиболее преданных своему делу (или безумных) Пробужденных за пределы Горизонта в Глубокую Умбру. Вообще, можно сказать, что *чего-то* там есть, но никто не уверен, что это Человеку Полагается Знать. Большая часть данных о находящемся за Горизонтом исходит лишь из слухов, и очень немногое – из уст Мастеров, рискнувших туда отправиться. Выживание там сложно, и только очень могущественная магия может сохранить магу жизнь на таких расстояниях от Земли.

Иные Миры

Поскольку, на первый взгляд, Умбра начинается от Земли, то вполне возможно, что она протягивается и дальше в космос до других миров. Кто знает, что там на самом деле? За соседними Мирами могут скрываться насколько угодно странные места. Альтернативные версии Земли. Марс, которым правят четырехрукие зеленые твари. Безумно шепчущие кошмары за орбитой Плутона. Возможно все. И, что хуже, даже мысль о них может породить их на свет. Вселенная бесконечна...

слишком бесконечна, чтобы быть безопасной для исследований или даже чтобы остаться в здравом уме.

Армагеддон



Согласно легенде, после своего создания вселенная разделилась, а частицы Единого, изначального существа, рассыпались, став Аватарами. Теоретически, маги стремятся к Восхождению потому, что могут воссоединить эти частицы с энергией вселенной, исцелив ее раны, полученные при рождении. Некоторые маги стремятся к всемирному Восхождению, чтобы в излечении участвовало все человечество.

Но легенда повествует и о более темной и ужасающей судьбе – о возможности Армагеддона. Может быть, вселенная была изначально создана дефектной. Может быть, частицы Единого не смогут воссоединиться. Может быть, само Восхождение – ложь, и никакого спасения нет. Как сказано, в конце концов, силы магии сойдутся в битве, и в результате мир будет лежать в руинах.

Об Армагеддоне повествуют некоторые пророчества и легенды. Одни маги думают, что он произойдет, когда Технократия окончательно уничтожит все чудесное в мире. Другие считают, что он неминуем, или его устроят Нефанди. А некоторые маги цепляются за утверждение, что Армагеддон откроет двери в новый век, что старый мир умрет, возвестив начало нового.

Армагеддон будет наиболее неприятным концом. Но с медленно умирающей магией и самой реальностью, медленно движущейся к ужасающему концу, перед магами встает все больше вариантов полного уничтожения.

Лексикон

Маги часто используют определенные термины, где бы они ни были созданы - передавались ли они из поколения в поколение в какой-либо Традиции или создавались для заполнения определенной ниши. Корни одних терминов совершенно неразличимы, а историю появления других можно проследить.

Общие Термины

Аколит (Acolyte) – служитель мага, неспособный творить магию, но верящий в ее силы.

Арете (Arete) – уровень мистического постижения мага и его связь с Теллурианом.

Восхождение (Ascension) – мифическое состояние просветленности, находящееся за пределами возможностей постижения человеком.

Война Восхождения (Ascension War) – конфликт, в котором определялось, что примет мир: магию, науку или веру.

Сокрытие (Arcane) – своеобразный «маскирующий» эффект, которым обладают некоторые маги. За такими магами невозможно проследить.

Аватар (Avatar) – осколок духовной энергии, объединенный с душой человека. Возможно, были созданы Пречистыми в изначальные дни вселенной. Через взаимодействие Аватара со вселенной маг творит магию.

Пробужденный (Awakened) – общий термин для всех сверхъестественных существ, включая магов.

Пробуждение (Awakening) – момент, во время которого человек осознает возможность изменения вселенной.

Клеймение (Branding) – наказание, во время которого на Аватар мага накладывается печать.

Ушедший, Древний (Bygone) – сверхъестественное существо, вроде дракона, давно исчезнувшее с лица Земли.

Кабал (Cabal) – группа магов, объединенная некой общей целью.

Порицание (Censure) – наказание, во время которого магу делают замечание о недопустимости нарушений в будущем. Что-то вроде устного выговора.

Часовня (Chantry) – крепость магов.

Естественная Магия (Coincidental Magic) – магия, замаскированная под естественный процесс. Такая магия выглядит, как будто «произошла сама по себе».

Конвенция (Convention) – одна из пяти групп, образующих Союз Технократии: Итерация Икс (*Iteration X*), Новый Мировой Порядок (*New World Order*), Биоинженеры (*Progenitors*), Синдикат (*Syndicate*) и Покорители Бездн (*Void Engineers*).

Цех (Craft) – группа магов, объединенных общей культурой.

Глубокая Умбра (Deep Umbra) – часть Умбры, находящаяся далеко от Земли, глубокий космос.

Демон (Demon) – опасное существо из миров духов. Возможно, дух. Возможно, что-то иное.

Миры Грез (Dream Realms) – миры, созданные сохраненными в целости и сохранности грезами.

Прозрение (Epiphany) – магическое открытие или неожиданное осознание магии.

Фамильяр (Familiar) – дух, обретший плоть. Связан с магом, которому служит и от которого получает питание.

Фокус (Focus) – предмет, действие, фраза, жест или нечто подобное, необходимое для творения магии. При помощи фокуса маг концентрирует веру и волю, заставляя магию действовать.

Гея (Gaia) – Мать-Земля, дух Земли по утверждениям различных магов, связанных с природой.

Врата (Gate) – магический проход, который соединяет два места.

Барьер (Gauntlet) – стена, которая отделяет физический мир от миров духов.

Гилгул (Gilgul) – обряд уничтожения Аватара, что лишает мага способностей к магии и возможности реинкарнировать.

Пустые (Hollow Ones) – группа, тянущаяся к постмодерну, субкультуре готов и декадансу, подлаживаясь под угасающий мир.

Горизонт (Horizon) – магическая стена, отделяющая Ближнюю Умбру от Глубокой.

Гордыня (Hubris) – всеподавляющее самомнение, которое заставляет мага верить в его способность бросить вызов всей вселенной, а также убеждает в «истинности» его пути. Эта Гордыня может быть гибельной, и лежит в основе конфликтов между магами.

Инициация (Initiation) – тест на переход молодого мага из рядов учеников в полноценные маги Традиций.

Маг (Mage) – человек, который способен использовать магию при помощи определенного набора взглядов и практик, и, таким образом, заставляющий мир меняться согласно своим желаниям.

Магия (Magic) – способ изменения мира усилием воли и осуществлением на практике взглядов.

Мародер (Marauder) – маг, поддавшийся динамике, и проклятый сумасшествием.

Метафизическая Тройка (Metaphysic Trinity) – вселенские силы Стазиса, Динамики и Энтропии.

Методология (Methodology) – подгруппа Конвенции Технократии.

Мистика (Mystic) – сделанное при помощи магии.

Ближняя Умбра (Near Umbra) – части Умбры неподалеку от Миров и Земли.

Нефандус (Nephandus) или **Преступник** – маг, перешедший на службу силам зла, и стремящийся вернуть вселенную в состояние изначального хаоса.

Узел (Node) – источник силы, где Квинтэссенция особенно сильна и обильна.

Оракул (Oracle) – легендарный маг, вышедший за пределы постижимого другими магами. Возможно, Взошедший.

Сироты (Orphans) – маги, Пробудившиеся без формальной тренировки и самостоятельно обучающиеся магическим техникам. Каждый Сирота создает свою собственную магическую систему взглядов и понятий.

Остракизм (Ostracism) – наказание, отделяющее мага от магического общества.

Иные Миры (Otherworlds) – миры, по другую сторону Барьера.

Парадокс (Paradox) – отдача реальности, сопротивляющейся магическим изменениям. Парадокс может нанести как прямой удар по магу, так и сложиться незаметно.

Мир Парадокса (Paradox Realm) - временно существующий Мир, созданный сильной отдачей Парадокса. Чтобы бежать из Мира Парадокса, маг должен выявить и распутать его странности.

Дух Парадокса (Paradox Spirit) – дух, который, в результате действия Парадокса, преследует мага.

Путь (Path) – общее название судьбы или определенной ветви магических практик.

Узор (Pattern) – метафизическое строение объекта, места, человека или идеи.

Методики (Procedures) – «магия» Технократов.

Пречистые (Pure Ones) – легендарные изначальные существа, времен зарождения вселенной. Некоторые маги верят, что Аватар состоит из кусочков Пречистых.

Погром (Pogrom) – уничтожение Технократией всего сверхъестественного.

Портал (Portal) – постоянные Врата, позволяющие перемещаться в определенное место или из него. Они не всегда работают в обе стороны. Через портал могут перемещаться или только определенные личности, или они работают только в определенное время – может быть применена любая система защиты.

Основы (Prime) – энергия, которая составляет фундамент всей вселенной.

Протоколы (Protocols) – кодекс чести и набор правил Традиций.

Многие Традиционалисты чувствуют, что находятся в достаточно отчаянном положении, чтобы не соблюдать некоторые протоколы.

Безмолвие (Quiet) – временное (обычно) состояние бреда, вызываемое Парадоксом и магией.

Квинтэссенция (Quintessence) – энергия магии. Все из нее состоит и в нее обращается. Составляет энергию Основ.

Миры (Realms) – разнообразные миры Теллуриана.

Резонанс (Resonance) – мистические следы и отзвуки, связанные с магическими действиями, эмоциями, намерениями и желаниями. Вся магия вызывает Резонанс, и он отражает волю мага при сотворении эффекта.

Заклятие (Rote) – магическое действие, исполняемое как обычное (или очень привычное) дело.

Искание (Seeking) – стремление к большей просветленности.

Незримый Мир (Shade Realm) – умбральная часть Отколовшегося Мира.

Отколовшийся Мир (Shard Realm) – мир, связанный с одной из девяти граней магии, отколовшийся давным-давно от Геи. Каждый из них управляется Небожителем, и считается связанным с одной из планет, включая Луну.

Спящий (Sleeper) – человек, еще не Пробудившийся полноте сверхъестественного мира.

Сфера (Sphere) – определенный элемент реальности, который поддается классификации и управлению при помощи магии.

Статичная Реальность (Static Reality) – «естественный ход» реальности, не подверженный влиянию магии. Статичная Реальность становится все более жесткой по мере движения мира к единой парадигме, а реальность становится менее восприимчивой к переменам или магии.

Симпозиум (Symposium) – собрание Технократии.

Сосуд (Tass) – Квинтэссенция, содержащаяся в физическом объекте. Такой объект можно использовать для обмена или подпитки магических эффектов.

Кружево, Гобелен (Tapestry) – метафора, описывающая вселенную в целом.

Технократия (Technocracy) – современная тайная организация, посвятившая себя распространению науки и рациональности, как основ мира. Технократия надеется сделать мир «безопасным для человечества», уничтожая различные опасности и недостатки. Технократы верят, что человечество не может справиться с этими опасностями и недостатками само. Поэтому, Технократия (или Союз Технократии) стремится уничтожить магические феномены и остановить магов, сил которых она не понимает.

Теллуриан (Tellurian) – вселенная в целом.

Традиция (Tradition) – одна из Девяти Магических Традиций. Группа магов, объединенных общими знаниями и взглядами. Традиции стремятся защитить магию от Технократии, а также остановить разрушения, творимые Мародерами и Нефанди. В число Традиций входят Акашийское Братство (*Akashic Brotherhood*), Небесный Хор (*Celestial Chorus*), Культ Экстаза (*Cult of Ecstasy*), Толкователи Грез (*Dreamspeakers*), Эвтанатос (*Eutanatos*), Орден Гермеса (*Order of Hermes*), Сыны Эфира (*Sons of Ether*), Вербена (*Verbena*) и Адепты Виртуальности (*Virtual Adepts*).

Трибунал (Tribunal) – собрание магов Традиций для обсуждения важных вопросов.

Умбра (Umbra) – мир(ы) духов.

Обитатели Теней (Umbrood) – любые духи или существа, обитающие в мирах духов.

Вульгарная Магия (Vulgar Magic) – магия, которая нарушает «законы реальности», вроде метания огненных шаров, полетов или превращения кого-либо в лягушек.

Талисман (Wonder) – предмет с магическими силами. Некоторые Талисманы – простые артефакты, способные на небольшой фокус или содержащие немного Квинтэссенции. А другие – легендарные могущественные артефакты, способные на невероятные магические чудеса и содержащие огромные количества магической энергии.

Древние (Wyck) – обычное название первых магов или магии.

Титулы и Звания

Адепт (Adept) – маг со значительными способностями и силами. На Земле настолько могущественные маги все еще есть.

Ученик (Initiate) – маг, еще не прошедший инициацию, но получивший обучение Традиций.

Бани (Bani) – почтительное выражение, указывающее на принадлежность к Традиции (Ночная Тень бани Вербена).

Барабби (Barabbi) – маг, вступивший в ряды Нефанди.

Небожитель (Celestine) – могущественный дух, возможно бог.

Консорт (Consor) – могущественный союзник мага, но не маг.

Дьякон (Deacon) – обычный титул основателя Часовни.

Посвященный (Disciple) – прошедший инициацию последователь Традиций. Посвященные способны немного творить магию, и приняты в ряды Традиции.

Странник (Errant) – маг, Часовня которого была уничтожена.

Последователь (Fellow) – полноправный член Часовни, но не основатель.

Воплощение (Incarna) – могущественный дух, служитель Небожителя. По всем меркам – полубог.

Повелитель (Lord) – Обитатель Тени, менее могущественный, чем Воплощение, но более сильный, чем Надсмотрщик или Миньон.

Мастер (Master) – могущественный маг, достигший высот владения определенной Сферой или Сферами. Такие маги на Земле крайне редки, поскольку предпочитают использовать свою весьма опасную магию в более податливых мирах духов.

Ментор (Mentor) – маг, обучающий других.

Миньон (Minion) – Обитатель Теней низшего уровня.

Педагог (Pedagogue) – широко известный наставник в Ордене Гермеса, обычно весьма могущественный и окруженный студентами.

Надсмотрщик (Preceptor) – Обитатель Теней, менее могущественный, чем Повелитель, но более сильный, чем Миньон.

Примас (Primus) – «Первый». Титул, который обычно указывает на основателя Традиции, и ее текущего, здравствующего, главу. В результате разрушения Дуассета (*Doissetep*) и Конкордии (*Concordia*) у многих Традиций Примасов нет.

Бродяга (Rogue) – маг-отступник.

Часовой (Sentinel) – маг, охраняющий Часовню, но не являющийся

ее членом.

Техномаг (Technomancer) – маг Традиций, попавшийся в ловушку технологий, но объединяющий ее с магией. Не путать с Технократом – магом, полностью полагающимся на теории науки и технологии.

Гувернер (Tutor) – маг, ставший известным и опытным учителем. Этот звание несет некоторое уважение.

Устаревшие Формы

Диспут (Certamen) – формальная, не смертельная магическая дуэль. Используется для разрешения разногласий между магами.

Завеса (Curtain) – «фальшивая» реальность, в которую верят Спящие. Пробужденные «проходят сквозь Завесу» в больший мир.

Челядин (Custos) – не-маг, работающий на Кабал или Часовню.

Падший (Fallen One) – Нефандус.

Холоп (Grog) – грубая версия термина «Челядин».

Магус (Magus) – маг. Множественное число: **Маги (Magi)**.

Послушник (Postulant) – маг, служащий Оракулам, и стремящийся войти в их ряды.

Толпа (Turb) – отряд Холопов.

Энергия (Vis) – Квинтэссенция.

Вульгарный Сленг

Шляпы и Темные Очки (Black Hats & Mirrorshades) – Технократия.

Кровавый Пот (Bloodwork) – магия, требующая больших усилий, или действительного использования крови.

Копперфильд (Copperfield) – магический эффект, выглядящий как трюк или совпадение.

Хрустальные Мозги (Crystal Wavers) – «Нью-Эйдж»-маги, не имеющие знаний о реальной магии.

Обдолбаться (Doxed) – набрать слишком много Парадокса.

Капля (Dram) – единица измерения Квинтэссенции.

Фауст (Faust) – маг, слишком увлекающийся общением с духами, особенно опасными.

Маньяк (Freak) – буйнопомешанный маг.

Зажарить (Fry) – атаковать кого-либо магией, преимущественно Сферой Сил.

Осатанеть (Going Satanic) – Пасть и стать Нефанди.

Каменная Морда (Grayface) – Технократ, а также любой очень Статичный маг.

Сок (Juice) – Квинтэссенция.

Мерлин (Merlin) – старый маг, живущий вне Земли.

Профан (Mundane) – обычный человек.

Удар (Nuke) – нападение духа Парадокса.

Питбули (Pit Bulls) – уничижительное прозвище волков-оборотней.

Технолепет (Technobabble) – уничижительное название магии Технократов.

Ошпарок (Wyld & Fried) – сумасшедший маг, в частности Мародер.

‹ Введение вверх Глава 2. Традиции ›

Все оттенки Тьмы

Глава 2. Традиции

Пепел сигареты упал на серый асфальт тротуара, чтобы через мгновенье быть унесенным порывом ветра. Дэвид бросил бычок следом и растер его подошвой ботинка. Глядя на улицу, полную народа и залитую мигающим светом вывесок, он недовольно пробурчал под нос. "Я все же думаю, что это плохая идея. Нам известна твоя репутация, Марк, но это не значит, что ты – д`Артаньян, черт побери".

Марк тихонько засмеялся, и на его обветренном лице появилась победная улыбка. "Господи, Дэйв, по объемам цинизма ты побьешь меня вчистую. А если серьезно, это пройдет. Поскольку никто и не подумает, что нам хватит пороху. А также потому, что Катрин может сделать их преимущества нашими".

Скрестив руки на груди, Катрин бросила на Дэвида испытующий взгляд. "Итак", - с вызовом сказала она. - "Ты можешь предложить вариант получше?"

Дэвид отвел взгляд. Потом повернулся к ним, не отрывая глаз от ботинок. "Черт", - проворчал он. - "Не нужно объяснять вам, как мне это не нравится".

"Отлично", - ухмыльнулся Марк. - "Когда я прав – я прав". - Он хлопнул Дэвида по спине. - "Значит, ты в деле. Давайте начинать". - Марк быстро потер ладонью об ладонь.

Катрин лениво прислонилась к стене, наблюдая за толпой и, в то же время, тщательно проверяя пистолет, спрятанный под длинным пальто. Щелчок затвора заставил Дэвида поднять глаза.

"Да, я в деле", - подтвердил Дэвид. - "Начинаем заварушку. Катрин устраивает хаос, а мы хватаем неофита, как будто это налет".

Марк кивнул и двинулся вниз по улице. Его пальто хлопало по ботинкам. "Ты делаешь панику, я делаю вспышку, мы хватаем парня, а Катрин бьет его дубинкой. Все элементарно".

Дэвид покачал головой и пошел следом. Катрин шла сзади. "Я слышал это раньше", - сказал он с сомнением. - "Такое никогда не срабатывает".

Глава 2. Традиции

Легко быть другим, когда рядом есть такие же другие. И маги тут не исключение. Маги, что объединились по принципу общих магических взглядов, основали свои организации и общие системы магии. Из этого фундамента выросли магические Традиции. У Традиций, конечно, бывали разногласия относительно теории и стиля, но они осознали, особенно в последнее время, что работать вместе, пусть даже и внешне,

против сил, разрушающих магию и легенду – гораздо эффективнее.

Совет Девяти, в который входит по одному представителю каждой Традиции, служит центральным управляющим органом Традиций. Задачи Совета – управлять действиями Традиций как целого, быть службой внутренней безопасности для магов, а также следить за благополучием магов и Спящих. Вообще, Совет мало влияет на повседневную жизнь среднего Традиционалиста. Его мнение и требования отдельным личностям обычно передаются, а текущие нужды исполняются небольшими группами последователей, обучаемых магами, близкими к Совету.

На индивидуальном уровне Традиции служат множеству целей в жизни мага. Традиции помогают магу учиться, обеспечивают его моральной и магической поддержкой и позволяют ему понять и определить систему его убеждений. Маг Традиции также может считаться частью группы людей, которые помогут ему и обеспечат убежищем в проблемных ситуациях. С другой стороны, Традиции, как правило, ожидают от своих членов ответных услуг.

В нашем веке Традиции придерживаются различных магических систем, унаследованных от множества культур и народов. Однако все они верят в важность сохранения магии, и необходимость дать Спящим шанс выбрать магический мир. От высочайших столпов Традиции, предающихся размышлениям в Сферах Горизонта, до отдельных учеников, мечтающих о лучшем мире, Традиции защищают вселенную, где люди могут верить в чудо, мистику и духов. У Союза Технократии нет нужды в таких странных вещах, а Массы решили жить в безопасном и постоянном мире.

Однако не все маги решили присоединиться к Традициям. Некоторые предпочитают работать и жить сами по себе, изыскивая решения своих проблем и празднуя успехи в одиночку. Эти Сироты не получают преимуществ принадлежности к единой общности магов, но, при этом, им не приходится иметь дела с более сложными сторонами жизни в группе.

Акашийское Братство (Akashic Brotherhood)

Разум, тело и дух - всё это составные части личности, точно также, как и личность является составной частью вселенной. Отличия, границы и конфликты иллюзорны. Когда разум и тело приходят к гармонии, за ними следует и душа. Когда человек не противодействует вселенной, а движется вместе с нею, он постигает свою природу. Из этой философской основы и выросло Акашийское Братство. Развивая свое тело, Братья создают храм для разума. А с развитием разума приходит и

понимание духа. Братство использует простые инструменты - упражнения, медитацию, тренировки и учёбу - чтобы превратить простого человека в обученного собрата.

История

Философские и исторические корни Акашийского Братства прослеживаются до начала времён, когда все люди жили в гармонии. Дракон и Феникс передали первым Акашитам навыки До, и они развивали своё тело и разум с помощью баланса движения и неподвижности. Земля вращалась, и всё больше людей являлись, чтобы жить в Сущем, и Сущее распалось и лишилось гармонии. Равновесие между разумом и телом, движением и неподвижностью, было нарушено, и те, кто впоследствии стали Братьями Акаши, удалились в горы, пещеры и леса, чтобы продолжать своё изучение баланса посредством До. Боевые искусства и упражнения совершенствовали тело, а строгая дисциплина, песнопения и молитвы очищали разум.

Мир распадался, и люди избирали различные пути. Так различные формы конфликтов просочились и в Братство. Первые ремесленники подарили человечеству зачатки технологии, и, тем самым, оттолкнули людей от связи с духовной сферой, укрепив стену между миром физическим и миром духовным. Инструменты побудили людей сосредоточиться лишь на том, к чему они могут прикоснуться, и забыть о том, что когда-то было что-то ещё. Материальные блага стали целью и заменили собой естественное достижение личного успеха. Даже внутри Братства молодые ученики приступали к изучению До, но не могли понять связи между философией и физической мощью. Эти воины считали физические навыки Братства целью и вызвали разлад в рядах группы и в её отношениях с другими.

Раздоры Акашийцев ширились, и, со временем, захватили другую группу Пробуждённых - объединение магов, которое считало своим долгом способствовать реинкарнации. Братство не одобрило магов, которые взяли на себя право делать выбор между жизнью и смертью, и Акашийцы сражалось против магов смерти – ставших, впоследствии, Эвтанатос - в течение 300 лет. Война оставила след на обеих Традициях, и пусть ни одна из них так до конца и не простила другую за столетия кровопролития, они многому научились друг у друга. Ни одна из этих Традиций, в целом, больше не спешит бездумно ввязываться в войны.

По Азии распространялись буддизм, даосизм, синто другие тому подобные религии, а за ними следовало и Братство. Его члены обитали в монастыре Шаолинь в Китае, среди горных отшельников Японии, монахов-священников Тибета и загадочных мистиков Индии. Множество простых людей придерживались взглядов Акашийцев в повседневной жизни. Эта всеобщая поддержка стала бедой Братства - целеустремлённые народы, жестоких правителей и тайные общества

возмущало свободное воздействие Братства на Массы. В результате, когда армии и правители пожелали избавиться от его влияния, Братство оказалось втянутым в войны. Братство лишилось своих владений, а его члены оказались рассеяны. Иерархичные общества и кастовые системы, в сочетании с сосредоточенностью на материальной жизни, настроили людей против стремления к самосовершенствованию, провозглашаемого Акашитами.

Тем не менее, будучи организацией, направленной на улучшение личности, Акашийское Братство выжило. Странствующие проповедники поддерживали жизнь идей, а учения Традиции оставались частью наследия множества культур и семей. Влияние Технократии, возможно, и уничтожило материальную мощь Братства, но не его сосредоточие - источником истинной силы Братства всегда была людская душа. Те, кто нуждались в наставлении, кто слышал призыв До, всё равно находили Братство. Лишённые зависимости от временных желаний, структур и творений технологического века, братья и сестры не могут попасть в плен или отвратиться от света, который находится у них внутри.

Для нынешних Традиций, Братство - воплощение равновесия между насилием и миром, взаимопониманием и конфликтом. То есть, всем тем, что охватило сами Традиции. Корни Братства - духовны, поэтому его невозможно уничтожить пулями, деньгами или законами. Противоречивые Кулаки используют свою невероятную силу, чтобы сражаться с врагами Традиций, а их учение проповедует о Восхождении каждого индивидуума с помощью праведных действий. Сейчас, когда возрождение боевых искусств и азиатской философии сливается с культурой и технологией 21-ого века, Братство вновь укореняется в душах простых людей.

Организация

Структура у Братства весьма свободная. Просветление и предназначение считаются шагами на истинном пути, но у всего живого есть достоинства и ценность. С точки зрения Братства, идея ставить одну вещь или мировоззрение над другими - неверный подход. Поэтому, хоть Мастеров и уважают за их просветлённость, они не обладают никакой реальной властью или весом - их просто почитают за их просветлённость. Акашийцы-послушники могут происходить из любых социальных слоёв, но все они изучают Акашитский способ ведения

чистой и простой жизни, хотя бы до какой-то степени. Когда Брат достигает более простого и свободного состояния Дао и более высокой Арете, его успехи фиксируются, а наставления распространяются, чтобы все могли извлечь из них пользу.

Фракции

Акашийское Братство не состоит исключительно из шаолиньских монахов. Точно также, оно вовсе не закрыто для белых или любой другой нации. Несомненно, основа Традиции преимущественно азиатская, но поиски баланса и постижения - универсальны. Буддисты, конфуцианцы и даосы составляют значительный процент Братьев. Атеистов, язычников и даже христиан тоже готовы принять - любая просветлённая душа, стремящаяся обрести гармонию и изучить путь До, может стать Братом. Кстати, термин «Брат» вовсе не является пренебрежением к женщинам, вступившим в Традицию. «Брат» это попросту название любого, кто изучает пути Акаши, и оно не обязано отражать половую принадлежность.

Хотя Традиция и может показаться спокойной внешне, внутри всё совсем не так. Разногласия процветают внутри этой Традиции точно также, как и среди любой другой. Самые серьезные противоречия в рядах Акашийцев возникают между молодыми членами, желающими выступить войной против своих врагов, Мастерами, стремящимися только к просветлению, и недавно принятыми представителями Цеха У Лун.

Наиболее традиционные элементы формируют **Ши-Жэнь** (*Shi-Ren*) или «великодушную аристократию». Основу этого объединения составляют легисты и политики, желающие усилить влияние Акашитов в мирских делах. По мнению Ши-Жэнь, нынешние обычаи Братства будут только продолжать погружаться в небытие, если породившие их народы тоже станут историей. Пусть многие современные Ши-Жэнь и не верят всерьез, что возрождение имперского Китая ещё возможно, они считают, что для Братства важно сохранять влияние на современную политику и культуру. Они настаивают на изучении истории и истоков Братства; многие из них обладают Энергиями Узора. Эти Братья усиленно изучают магию Разума, стремятся к улучшению организации и служат в качестве публичных представителей в дипломатических делах и политической борьбе.

Прямой противоположностью традиционно настроенным членам Братства являются **Ли-Хай** (*Li-Hai*), исповедующие философию утилитарной морали Мо-цзы. Эти Братья считают, что древние обычаи навязывают разуму ложное понимание морали, не основанное на прагматизме. Затем, не имеющие основания обычаи вынуждают людей совершать опасные поступки. Ли-Хай утверждают, что любая мораль должна проистекать из осознанного анализа того, что является полезным, а что - вредным, и они хотят избавиться от древних

традиций, которые больше не имеют отношения к современному веку. Эти Акашийцы полагают, что Братство необходимо модернизировать, чтобы оно освоило новые идеи подхода к меняющемуся миру и научилось работать с системами инструментов, предлагаемыми научным обществом. Хотя эти Братья и продолжают практиковать До, они отбрасывают элементы магии Акашийцев, основанные на старых традициях. Вместо этого они стремятся привить До и Хронике Акаши современный, рациональный подход к здоровью, морали и личному развитию.

Каннагара (*Kannagara*) - аскеты, сохраняющие множество древних практик Братства. Эти монахи назначают себе суровые испытания, чтобы очиститься и умножить свои физические и духовные силы. Все члены Братства в той или иной мере используют подобные техники, но Каннагара убеждены, что правильный разум и правильная душа возникают лишь из правильных действий, а эти действия зарождаются среди ритуалов, лишений и тренировок. Большинство Каннагара ведут монашескую жизнь в уединённых убежищах Акашийцев, где посвящают себя ежедневным молитвам и обрядам. Иногда они выходят и во внешний мир, чтобы увидеть то, что надеются превозмочь. Поскольку уединённые пристанища Братства становятся жертвами распространения туризма, а аскетизм теряет популярность, число Каннагара медленно сокращается.

Склонные к мистицизму Братья составляют **Жнани** (*Jnani*), группу йогов, придерживающихся различных форм синтоистских и тибетских обрядов ради духовного развития. Будучи монистами, Жнани надеются примирить самосознание с Аватаром, который они называют «Разумом Будды». При помощи йоги, тантры, песнопений, а также вездесущим До и медитации, Жнани стремятся к единению с высшим принципом реальности. Вместо того, чтобы считать реальность податливой, они полагают, что она основана на одном базовом принципе, а все прочие завесы иллюзий происходят от неспособности согласовать свою личность с абсолютным принципом. Эти маги занимаются духовными исканиями и стремятся обрести внутреннюю мудрость, чтобы устранить барьеры между собой и Аватаром. Естественно, они пользуются могущественной магией Духа. Кроме того, они также пользуются множеством необычных библиотек и практик, неизвестных большинству остальных Братьев. По слухам, у них есть несколько тайных монастырей, и они создали секретные катакомбы под поверхностью Земли, где можно найти проходы к Мирам Горизонта или древним местам силы, ведущим к сознанию вселенной.

Молодые и горячие воины Братства присоединяются к **Ваджрапани** (*Vajrapani*) или «Держателям Алмазного Жезла». По их мнению, просветление подобно алмазу: твердому, неподатливому, содержащему лишь отражения внешнего мира. Ваджрапани наградили Братство его прозвищем «Противоречивые Кулаки», а их название происходит от слов «алмаз» и «молния», хотя алмазный жезл из их имени и является

метафорой, обозначающей сверхъестественную силу. Эти Акашийцы утверждают, что Технократию можно победить лишь с помощью силовых действий, и пользуются До для боя. Интересно, что изначально метафизические истоки Ваджрапани были женскими, но данный факт не является ограничением для вступления в эту политическую фракцию. Вообще-то, принадлежность к Ваджрапани нередко определяется тем, что ментор называет так юного импульсивного ученика или его считают собратом другие молодые воины. Ваджрапани трудятся над тем, чтобы развивать свою физическую мощь, и часто стремятся к конфликтам с теми, кого считают врагами Братства. Старшие члены Ваджрапани иногда переходят в другие фракции, но некоторые из них остаются активными воинами — в конце концов, у Традиции должны быть собственные защитники.

И, наконец, **У Лун** (*Wu Lung*), дети драконов - отдельная секта магов, которая совсем недавно влилась в Братство. В прошлом У Лун и Акашийское Братство сражались за господство над традиционным Китаем. Сегодня, когда их лидеры убиты, а наследие выхолощено современным Китаем, У Лун были вынуждены забыть о своих старых обидах и объединиться с единственными оставшимися наследниками древней китайской культуры. Маги-Драконы придерживаются строгого и упорядоченного стиля магии, напоминающего об имперском прошлом Китая, в сочетании с древними молитвами и аккуратным ублажением небесных духов. И Братья, и У Лун по-прежнему ищут способ примирить их несопоставимые взгляды, используя в качестве основы, свои общие корни. Однако там еще многое предстоит сделать. Драконы даже практикуют собственное боевое искусство, отличающееся от До. Похоже, что их фракция в Братстве будет оставаться отдельной частью, принужденной обстоятельствами склониться пред весом Братства среди Традиций. Имперские чиновники изучают, преимущественно, магию Духа, чтобы обладать возможностью общаться с предками и должным образом исполнять приказы Небес.

Философия

В основе убеждений Братства лежит возврат к простоте. Люди загромождают свою жизнь ненужными и чуждыми вещами и желаниями. Как можно понять естественную гармонию вселенной, если пытаться ее захватить или ею управлять? Естественное место любой личности - путь Дхармы - очевидно, когда она не ослеплена иллюзиями алчности, вожделения и власти. Опыт жизни даёт душе шанс ощутить вселенную во всём её многообразии форм, и человек должен воспользоваться этой возможностью обрести просветление, добившись гармонии с Сущим. Каждая жизнь - лишь шаг по великому кругу Дхармы, до тех пор, пока человек не освободится от оков, которые он выковал из собственных убеждений и желаний.

Недостатки

Ненавязчивость и дзенское спокойствие являются как сильными

сторонами Братства, так и его слабостями. Поскольку этот орден настолько сосредоточен на личном развитии и индивидуальном просветлении, у его Мастеров нет связи с личными путями к постижению учеников. Вместо того, чтобы уроками и советами помогать Ученику продвигаться к мудрости, большинство Братьев может предложить лишь физические тренировки, загадочные строки из древних книг или непостижимые фразы, которые должны привести ученика к его собственному откровению. Некоторые послушники медленно учатся без пристального руководства, а некоторые маги не способны без чужой помощи продвинуться дальше определённой точки развития.

Мастера не могут сказать ученикам, что те должны изучать или где и как они смогут найти это. В результате Братство теряет несоразмерно большое число учеников из-за простого разочарования. Те, кто остаются в Традиции, предпринимают некоторые попытки борьбы с этой дзенской болезнью, но они сражаются против беспредельного веса времени и издавна почитаемых традиций. Невероятно индивидуалистичное убеждение Братства, что все люди должны найти собственный путь, парадоксальным образом усложняет для него попытки сделать что-то большее, чем дать начинающим магам несколько простейших инструментов. Мастера уверены, что не могут указать дорогу к просветлению, поскольку каждый должен найти свой собственный путь. Те, кто уже просветлены, не могут разъяснить тонкостей своего постижения, а те, кто ещё нет — не знают, с чего начать. Мастера указывают направление - ученики могут следовать по нему, но только если смогут его понять.

Теория и Практика

Акашийское Братство хранит свою сущность среди страниц Хроники Акаши, полного собрания опыта Акашийцев всех времён. Пусть её страницы и состоят из бумаги и чернил, но книга отражена на всех уровнях мироздания, как духовных, так и материальных. Согласно легенде, её начал Вознёсшийся Аватар Акаша, в честь которого и был назван орден. Хроника служит для Братьев вдохновением и средством для медитаций, давая магам доступ к опыту и мудрости. Однако Хроника вовсе не та книга, которую можно просто прочесть. Она подаёт знания в такой манере, которую искатель не сможет забыть - в виде загадок, головоломок, коанов или коротких и внешне простых фраз. Погружаясь в Хронику, Брат может пережить события прошлого, иногда даже встречая с эпизоды своих прошлых жизней.

Душа Братства - в его Хронике, но для тела и разума есть До. В буквальном переводе «Путь», До - это искусство тренировки тела, позволяющей добиться спокойствия разума. До - это сама сущность боевого искусства, корень всех современных искусств. Его движения позволяют Братьям совершать действия, в которых сочетается физическая, ментальная и магическая точность. Однако До это куда

больше, чем фантастически смертоносный боевой стиль и физическая дисциплина. Это стиль жизни, средство полностью использовать потенциал человеческого тела, гармонично двигаясь в естественном цикле. Практикующие До придерживаются правильного баланса в питании, упражнениях, мыслях, созидании и разрушении, всё это является важными частями великого целого. В итоге мастер До приводит своё тело и разум к гармонии с естественным потоком жизни, не загромождённым искусственными творениями прогресса, в заполненном чуждой материей мире.

До определяет каждый аспект акашитского отношения к магии. Точно также, как необходимы правильное мышление, правильная речь, правильное понимание и правильные поступки, так нужно иметь и правильный разум, чтобы получить правильное тело и правильную жизнь. Поэтому Традиция изучает Разум в качестве своей первичной Сферы. Если этот кирпичик не займет своё место, нельзя будет выстроить и всё остальное, и маг - или его противник - будет так же беспомощен, как если бы вообще не имел тела. Поэтому все Акашиты в той или иной форме изучают До, будь то сложные боевые искусства, внутренние искания или спокойная медитация.

Хотя До и является основой магии Акашийцев, многие Братья добавляют другие приёмы, чтобы фокусировать свою энергию. Как и До, это обычно практики азиатского происхождения - фэн-шуй, медитация и каллиграфия являются отличными способами управления Ци - которые созданы, чтобы объединять и направлять движение и мысль к выбранной цели. Духовный и магический миры не так уж отдалены от физического. Достигший баланса и просветления человек может, со временем, проникнуть на любые уровни вселенной.

Тем не менее, многие Братья не могут постичь многообразия, которому учит их Традиция. Убеждённые в праведности своего дела, касающегося гармонии с До и вселенной, бойцы Братства пытаются принудить и вылепить других по своему образцу, никак не понимая, что таким образом настраивают людей друг против друга и порождают дисгармонию вместо того, чтобы устранять её. По этой причине они, метко прозванные Противоречивыми Кулаками, ведут постоянную войну с элементами, которые им кажутся невыносимыми. Но, поступая так, они способствуют тому самому насилию, которое отрицается их учением. Для многих просветление приходит лишь потом, и эти монахи уходят от мира, чтобы обрести покой вместо конфликтов.

Сфера Специализации: Разум

Распространённые Фокусы: колокольчики, благовония, медитация, молельные ленты или флаги, обряды очищения, оружие.

Концепции: звезда боевиков, спортсмен, исследователь, ученик школы боевых искусств, мудрец, странствующий герой.

Цитата: Забудь о камешке. Забудь о моей руке. Сохраняй баланс и существуй.

Стереотипы

Небесный Хор: Их умение проникнуть в суть похвально, но они поглощены идеей о том, что существует лишь один путь к Сущему.

Культ Экстаза: Тело должно достичь совершенства, прежде чем сможет Взойти. Тем не менее, их разум не привязан к материальному.

Толкователи Грез: Танец мечты отзывается внутри всех нас. Их Аватары чисты и они прислушиваются к Сущему, вместо того, чтобы навязывать ему свои порядки.

Эвтанатос: Не им решать, кто достоин жить. Все создания должны постигать Дхарму на своём опыте.

Орден Гермеса: Как вы можете постичь вселенную, стараясь контролировать и упорядочить её? Сущее слишком велико, чтобы расписать его простыми числами и формулами.

Сыны Эфира: Они привязались к идее, что их инструменты являются просвещением, но они хотя бы ценят процесс познания так же высоко, как и результат.

Вербена: Страдания и борьба это учителя, но не единственные учителя. Жизнь это больше, чем кровь.

Адепты Виртуальности: Они находят новые и разные иллюзии для своей забавы, но в чём ценность смены одной иллюзии на другую?

Пустые: Постижение гармонии должно начинаться с веры в возможность гармонии.

Небесный Хор (Celestial Chorus)

Небесный Хор - одна из самых непонятых Традиций среди всех Девяти. Хоть она и, безусловно, религиозна, но вовсе не сосредоточена на одной конкретной религии. Единый и Основы, которым поклоняется Хор, превыше божества какой-либо отдельной веры. Все люди являются частью вселенской Песни, величественного сияния Чистоты и Основы. Когда человечество вновь

объединится для поклонения им, Основы снова станут целостными, песнь - явственной, и вселенная будет исцелена.

История

Как и Акашийское Братство, Небесный Хор утверждает, что является одной из первых Традиций. Не обязательно в своей нынешней форме, но как воплощение философии и преклонения, которые были частью вселенной с момента её сотворения. Корни Хора прослеживаются в гимнах и восхвалениях, которые можно проследить на тысячи лет назад - его появление в качестве Традиции датируется примерно эпохой Эхнатона. С тех пор Хор имел невероятно сильное влияние на человеческую историю, не в последнюю очередь потому, что Традиция яростно настаивает, что её обязанностью является защищать Спящих и вести их к Восхождению через постижение Единого.

С самых ранних своих дней Хор побуждал людей к поискам песни, которая объединит их в ожидании лучшего состояния, небесной гармонии. В некоторых эпохах и местах Хор подавал пример и основывал религии терпимые, открытые и полные надежды. В других случаях Хор сбивался с пути, навязывая своё восприятие Единого единственным способом, не признававшим никаких отклонений. Являясь то жрецами, то еретиками, Хористы искали вдохновения в чём-то большем, нежели человечество, в созидательной силе, которая могла бы объединить всех людей под своей властью.

К сожалению, Хор не всегда бывал чистым и правым, даже в своём желании помогать. Многочисленные эксперименты Хора по поискам «истинного пути» открыли двери для догматических расколов в нетерпимых церквях католицизма и ислама Темных Веков. Хор, чьи истоки лежали в греческих и римских храмах, медленно развивался в форму, больше напоминающую католическую церковь. Всем Хористам известно об участии их сообщества в Инквизиции и в крестовых походах, причем с обеих сторон. Пусть у Инквизиции и могла быть идеальная цель - уберечь мир от опасных воздействий - их яростная вера стала мешать их проницательности и принятию справедливых решений. Новых Хористов предупреждают о необходимости держать разум открытым, оставаться сосредоточенными на единстве и помнить, что все пути проложены Единым и Основами. Ученики также узнают о связи Традиции с Кабалом Чистой Мысли, небольшой группой внутри Нового Мирового Порядка. Хотя оба этих объединения и зародились как единое целое, Кабал Чистой Мысли отрёкся от идеи, что все люди, вне зависимости от веры, могут стать частью их Единого Мира.

Многие убеждены, что именно отделение Кабала Чистой Мысли от Хора привело к падению Традиции. Хотя они и обладали значительной властью в Средние Века, многие Хористы были признаны еретиками за их раскольническое признание чужих верований в равной мере правомерными путями к Единому, и некоторые настолько яростно

цеплялись за свои воззрения, что сражались даже с собственными собратьями. Бескомпромиссные устремления Церкви в сочетании с её материальной алчностью побуждали людей принимать идеи Кабала Чистой Мысли о том, что необходимо развивать людские массы, вместо того, чтобы трудиться в надежде на лучшую жизнь в посмертном мире. В итоге сила веры слабела одновременно с подъемом Ордена Разума. Члены Хора покинули шатающиеся устои церкви, нередко преследуемые как церковниками, подкупленными материальными дарами Ордена, так и собственными орденскими воинами.

Тучи Ордена Разума и Технократии сгущались все сильнее, и Хор искал прибежища в небольших общинах, светских объединениях, мистических культах и небольших течениях. Сломленный хребет религиозных верований больше не поддерживал Хор, и его представителям пришлось прятать свои чудеса среди Масс, становясь предводителями или приверженцами небольших групп. Воззрения Хора по-прежнему остались сосредоточенными на святом единении, Священном Городе, где всё человечество сможет слить свои голоса в гармонии с Песнью Творения, но эта цель медленно выскальзывала из их рук. Как ни забавно, но лишь это повсеместное поражение смогло по-настоящему объединить разнородные фракции Хора, хотя даже сегодня они относятся друг к другу с подозрительностью и настороженностью. Люди по-прежнему хотят верить. Есть жажда чего-то большего, людское стремление, на которое отзывается Хор. И Хор раздувает пламя веры из любой крошечной искры исканий.

Организация

Хор придерживается более строгой структуры, чем любая другая Традиция, за исключением Ордена Гермеса. Иерархия организована по образцу ранней католической церкви. В ней существует система рангов, основанная на давности вступления в Хор, ответственности и магических способностях. Коммуникация внутри Хора достаточно проста, поскольку каждый младший Певчий знает своих начальников и подчинённых и может передавать информацию дальше. Однако многие противники Традиции указывают, что система рангов подталкивает Певчих забывать о своей истинной цели и сосредотачиваться на продвижении вверх. Такая точка зрения оправданна - некоторых Хористов больше интересует официальное признание, чем помощь другим - но Хор отстаивает свою систему. По их словам, она создана, чтобы обучать новых членов и позволить более опытным мудро руководить Традицией.

Хор заполняют голоса из всех слоёв общества и уголков мира. Певчим может стать любой, наделённый верой в Единого и желанием помогать. Вообще-то Хористы даже не обязаны быть религиозными, они просто должны верить, что где-то там существует нечто большее, чем они сами. Стремление Ученика достичь гармонии куда важнее, чем добуквенное следование догмам. Тем не менее, некоторые типы людей

именно эта Традиция привлекает чаще, чем другие - Хористами склонны становиться медсёстры, работники социальных служб, инвалиды, священнослужители и учителя.

Фракции

В Хоре наличествует бесчисленное количество фракций. Хотя Традиция и делится по религиям, она, также, подразделяется и согласно подходам к религии или поискам божественного. Эти разнообразные фракции, как и остальная Традиция, нередко являются свободным объединением людей, которые способны прийти к согласию лишь по некоторым базовым принципам. Всё больше и больше Хористов сегодня отрекаются от фракционализма в пользу истинного единства всех членов Традиции.

Живя в отдалённых уголках земли, **Пустынники** (*Anchorites*) занимаются поиском личной мудрости и спасения. Отшельники не столько составляют фракцию, сколько являются группой индивидуумов, отрицающих структуру Традиции. Каждый из них стремится лично причаститься к божественному. Изредка они общаются с «реальным миром», но большинство считают влияние материального мира разлагающим и быстро возвращаются к своему отшельничеству. В единении с дикой природой и неведомыми сущностями многие Отшельники развивают прочную связь с магией Духа.

Консервативные Хористы склонны объединяться под эгидой **Септариев** (*Septarian*). Они осуждают сотрудничество Хора с остальными Традициями, утверждая, что влияние других магов приглушает священную песнь нестройной технологией и еретической магией. Они утверждают, что только Хор обладает истинным пониманием единства. Пусть их влияние внутри Традиции невелико - у Хора слишком много врагов, чтобы заводить ещё и новых — многие Хористы разделяют хотя бы часть их воззрений по поводу других магов. Септарии изучают магию Основ, очищая свои души, чтобы приблизиться к собственному видению слияния с Единым.

Противоположностью Септариям являются **Свободомыслящие** (*Latitudinarians*), призывающие к полной перестройке Традиции по отличному от католического образцу. Свободомыслящие убеждены, что средневековое устройство Хора слишком его ограничивает, и что Традиция должна измениться, чтобы принять не только другие религии, но также и структуру верований других Традиций. Разумеется, у каждого Свободомыслящего есть собственное понимание того, что приемлемо, а что — нет, но все они сходятся на том, что Традиция должна обрести более открытую форму, большую степень свободы суждений и большую терпимость к магии других Традиций.

Самыми открытыми из Хористов, как правило, являются **Монисты** (*Monists*), стремящиеся к единственной и единой церкви. Как может Хор

принести единство человечеству, если не способен добиться единства в собственных рядах? Монисты стараются уладить разногласия между другими фракциями и религиями, добиваясь разрешений компромиссов для создания единой церкви. Их целью является не следовать какому-либо общему догматическому «истинному и верному» пути к божественности, но открыть двери для всех способов понимания Единого как одинаково верных. Пусть и сталкиваясь со значительным сопротивлением, Монисты весьма убедительны и терпимы к собственной Традиции. Кроме того, они поднаторели в поисках союзников среди непримиримых групп. Они работают с элементами Основ, которые позволяют им наглядно демонстрировать общие истоки всего Сущего.

Александрийское Общество (*Alexandrian Society*) стремится примирить религию с наукой, неся научные идеи религиозной пастве. Для них процесс открытия и постижения уже сам по себе является священным, и научные дисциплины - неотъемлемая часть поисков Бога. Пусть их иногда и обвиняют в том, что они дают убежище элементам, симпатизирующим Технократии, Александрийцы верят в право каждого индивидуума искать баланс между наукой и верой. Более того, они осуждают Технократию, как стерильное и бездушное творение. Изучая науку, Александрийцы оттачивают своё понимание Материи, чтобы понять, каким образом она олицетворяет свойства, присущие богу.

Сыны Митры (*Sons of Mithras*) составляют небольшую, но воинственную фракцию, которая исповедует древнеримский культ митраизма. Эти воины всё ещё таят обиды на Хор за преследования митраизма со стороны христиан, но служат стойкими поборниками Хора в убеждении, что все имеют право на защиту в ходе своих божественных исканий. Сыны Митры по-прежнему остаются в своём роде подпольным культом, но они хотя бы признаны современным Хором. Большинство Сынов изучают Силы, которые являются проявлением Митры, их бога воинского могущества.

Дети Альби (*Children of Albi*)**,** по сути, являются остатками существовавшего во времена Крестовых Походов движения альбигойцев, которые придерживаются мнения, что материальное и божественное - это разные миры, и что лишь отрицание материального позволит вознестись к духовному. Как и в случае с другими группами, которые подверглись гонениям во времена Крестовых Походов, Дети испытывают неуверенность по поводу своего вступления в Хор. Они строго разграничивают Церковь и государство в убеждённости, что государство принадлежит к материальному - а поэтому и к порочному - миру, и придерживаются священных текстов, отвергнутых поздним христианством. Дети Альби также изучают магию Основ, чтобы постигнуть неизвестное, а также священный мир, в противовес порочному материальному миру.

Нашимиты (*Nashimites*) — это культ гностиков, чьи воззрения похожи на альбигойские, но истоки их куда глубже. По их мнению,

Единый способен вместить все элементы творения, и его волю движение людских душ определяет. Таким образом, Нашимиты верят в существование по-настоящему малтеистического[1] божества, поскольку, если порочной становится душа человечества, таким же становится и Единый, утративший чистоту. Естественно, что Нашимиты трудятся, распространяя идеалы света и сострадания среди максимально возможного числа людей, надеясь поднять человеческие души на более высокий уровень, чтобы за ними последовал и Единый, улучшив вселенную. Как и Дети Альби, Нашимиты изучают Основы, чтобы познать состояние Единого.

Самая загадочная и раскольническая группировка - **Храмовники** (*Knights Templar*), воссоединившаяся с Хором совсем недавно. Хоть они и яростно защищают свои старинные традиции христианства, они также придерживаются и необычных обрядов, передававшихся в течение многих веков. Кроме того, их структура весьма законспирирована. Подобное устройство вовсе неудивительно, учитывая исторический «конец» Храмовников, организованный церковью и правителем, который осудил Рыцарей ради того, чтобы заполучить их деньги. Современные Храмовники - это воители веры, носящие оружие, чтобы защищать свои христианские убеждения, сражаться с врагами веры и Хора. Некоторые Храмовники по-прежнему открещиваются от связи с Хором, поскольку Традиция принимает другие религии, но большинство считают Технократов большими предателями идей божественно дарованной человечеству способности мыслить и свободы воли. Если другие Хористы в своём стремлении к богу стремятся к объединению человечества, Храмовники сражаются за добродетель с беспримерным рвением, подкреплённым их магическими мечами, передаваемыми по наследству доспехами, пулемётами и военной дисциплиной. Неудивительно, что Храмовники изучают Сферу Сил, которая проявляется как истинный Гнев Божий.

Философия

Ничто так не характеризует человечество, как его способность стремиться к богу. На определённом уровне каждый индивидуум знает о существовании этой искры, этого высшего идеала, высшей силы. Даже самое порочное и извращённое чудовище признаёт эту божественность, пусть и через умышленное отрицание, но единство готово принять всех. Подобно разрозненным осколкам Единого, рассеянным по всему миру, люди стремятся к общей цели, которая сможет их объединить. Чистота песни сливает множество голосов в один в высочайшей гармонии, которая объединяет их всех и создаст нечто новое и прекрасное, чего не смог бы породить никакой одиночный голос. Из этого хора рождается песня великой целостности. Даже трения и разногласия уносятся прочь великой песней. Так сможет слиться и само человечество, когда великое единение подарит всем мир, понимание и божественную благодать.

Недостатки

Слабые стороны Хора так же очевидны, как и сильные. Внешне может показаться, что Хор состоит из толпы энергичных людей, которые согласны, что существует одно божество и что это божество является Единым и Основами. Однако между отдельными религиями Хора существуют разногласия. Католики и англиканцы по-прежнему ссорятся, иудеи и мусульмане не очень-то доверяют друг другу - у каждой группы есть претензии, по меньшей мере, к какой-то другой. Они все могут в итоге считать, что поклоняются Единому, но не способны по-настоящему избавиться от своих личных религиозных убеждений. Разумеется, этот недостаток стоит на пути к цели Традиции по объединению человечества. Если они не могут сойтись во мнениях по поводу собственной философии, как они будут вести всех людей к взаимной гармонии? Весьма забавно, что у Традиции, посвятившей себя единству, история переполнена конфликтами и притеснениями, возникавшими в ходе непрестанных споров о том, какую форму должно принять это единство.

Теория и Практика

Основной символ веры этой Традиции - вселенский Ом, песнь, которая была пропета до того, как время стало временем. Эту Песнь начал Единый, и она рассыпалась в бесконечной гармонии, превратившейся во всех детей Единого. Спящие и Певчие - так Хористы называют своих представителей - равно являются детьми Единого, и все они - часть Песни. Хотя кажется, что Традиция состоит лишь из христиан, в ней представлено множество других религий. К Хору присоединяются и иудеи, и мусульмане, и баптисты и язычники. Они продолжают исповедовать свои религии в процессе постижения того, что используемые ими имена богов - неотъемлемая часть Единой силы, которая и есть источник божественности и света.

Сила этой Традиции заключается в её преданности высшим идеалам. Идеальный Хорист должен быть таким, каким должен быть хороший

христианин, хороший мусульманин, хороший иудей или хороший язычник - добрым, милосердным, сильным, верующим и бескорыстным. Хористы самозабвенно помогают другим людям, как Спящим, так и Пробуждённым, и выступают против притеснений и ненависти. Эта Традиция может быть мирной, но она, определённо, не чурается насилия. Священная война всё равно остаётся войной, и святые воины страшны на поле боя.

Магия - это воля Единого, и певцы просто открывают себя для неё. Они становятся каналом для Песни и позволяют потоку гармонии наполнить их души и голоса. Ни один человек не способен ни на что большее, кроме как управление потоком магии. Маги — просто руки и персты Единого и Основ. Песнь - это великая симфония творения, и Хористы способны высвободить эту симфонию, пусть и ненадолго, с помощью смертного сосуда, который обретает единение с богом. Поскольку Хористы твердо сосредоточены на метамагической и метарелигиозной идее, областью их компетенции являются Основы, Сфера, которая имеет дело с самой материей вселенной. Основы - это непосредственное магическое проявление Единого.

На уровне физических проявлений усилия Хора часто принимают форму распространённых церковных забот, вроде бесплатных кухонь, бесплатных медицинских клиник или заботы о больных и одиноких. Маги аргументируют, что если материальные нужды людей удовлетворены, они более склонны проявлять доброту к своим ближним. Кроме того, куда проще нести послание людям, если посланник сам находится среди людей. Стоять на кафедре - это, конечно, хорошо, но так вы не доберётесь до тех, кому по-настоящему нужно услышать песнь. Тот факт, что они сами подают пример, также является важным элементом того, как Хористы способствуют Восхождению.

Сфера Специализации: Основы.

Распространённые Фокусы: песнопения, свечи, молитвы, колокола, благовония, священные символы.

Концепции: археолог, дипломат, воспитатель детского сада, странствующий рыцарь, оратор, работник Армии Спасения, уличный проповедник, студент-теолог, разведчик.

Цитата: Единый славен и невыразим. Единый несёт в себе все имена, что когда-либо звучали. Прислушайся к песне, что нарастает внутри и вокруг тебя, и ты познаешь Единого и Основы.

Стереотипы

Акашийское Братство: Их песни сильны по отдельности, но им нужно научиться работать как единое целое.

Культ Экстаза: Они зрят божественное, но выбирают нечестивое.

Толкователи Грез: Единый носит множество обличий, но по-прежнему является Единым.

Эвтанатос: Единство заключается в жизни, а не в смерти.

Орден Гермеса: Тянутся к Небесам, но выбирают сделки с силами Преисподней. Они не уважают собственную силу и поэтому безответственно злоупотребляют ею.

Сыны Эфира: Творение — благородное занятие, но создание вещей еще не делает тебя Богом.

Вербена: Их вера далека от Единого - тело может быть храмом, но лишь душа является инструментом, что создает великую музыку.

Адепты Виртуальности: Не понимая божественной сути своего творения, они высвобождают форму без цели. Они наделены даром, но используют его без гармонии.

Пустые: Они делают себя глухими пред Песнью. Если их можно привести к свету, тогда надежда есть для всех.

Культ Экстаза (Cult of Ecstasy)

Многие Ученики присоединяются к Культу, считая его бесконечным праздником. Согласно распространённому мнению, суть Культа заключается в сексе, наркотиках и рок-н-ролле. Однако когда маги попадают на этот праздник, они обнаруживают, что у всего этого веселья есть особый смысл. Культ Экстаза использует такие вещи как наркотики, музыка и даже секс, но лишь как средства для достижения цели. Смысл в том, чтобы достичь определённого ментального состояния, возносящего над физическим миром, транса, который позволит магу выглянуть за пределы его привычного опыта и вырваться за границы, которые сковывают обычных людей и магов. Культисты наделяют слово «экстаз» его оригинальным значением - внезапный, мощный наплыв чувств, который забрасывает человека в изменённое состояние. Эти чувства не обязательно должны быть приятными, но, имея выбор, большинство Культистов определённо предпочитают такой вариант. Культ Экстаза ломает барьеры и самонавязанные ограничения, чтобы подарить людям наплыв открывающих глаза ощущений.

История

У экстатических поисков трансцендентности - и самого Культа Экстаза - долгая история, тянущаяся со времен плясок вакханок и мусульман-суфиев, вертящихся в первобытном поиске видений. Наркотики, боль, голод, сильная сексуальная стимуляция, танцы и музыка - вот традиционные инструменты для достижения состояния транса, и у Культа не возникало необходимости менять какие-либо из них. Члены Культа всегда были фантазерами и бунтарями, даже в большей степени, чем прочие маги. Пророки и провидцы, они расширяли свое сознание с помощью изматывающих ритуалов и опасных веществ, всё ради стремления к высшему пониманию.

Начало Культу положили загадочные провидцы Ближнего Востока и Индии. Здесь пророки познали изменённые состояния сознания благодаря танцам, музыке и простым наркотикам. Целые сообщества принимали изматывающие практики вертящихся провидцев, в то время как в других регионах отшельничающие прото-Экстатики говорили туманными фразами и жили вдали от мирского общества. В любом случае истоки Традиции вобрали в себя людей, ломавших собственные границы восприятия и отрекавшихся от комфорта в своём стремлении к мудрости.

Ко времени Ренессанса, Экстатики были признаны другими Традициями, называвшими их Провидцами. Приверженность Экстатиков безумной, бурной страсти выделяла их из общего консерватизма того времени, но сверхъестественное умение предвиденья позволяло им оказываться в нужном месте в нужное время. Провидцы использовали весь человеческий опыт, уравнивая страсть с божественностью и отвергая косные обычаи Церкви. Провидцы не признавали никаких ограничений - ни установленных ими самими, ни установленных обществом или любым богом. Эта свобода одновременно завораживала и пугала более консервативные Традиции, которые в свою очередь и осуждали занятия и способности Экстатиков, и дивились им.

Хоть Культ и пережил множество переименований - от Сахаджиев и Культа Вакха до Культа Экстаза - его изначальный смысл остаётся неизменным. Культисты стремятся выйти за пределы своих общепринятых границ, чтобы обрести понимание, превосходящее обычное человеческое, и достичь экстатического Восхождения, где их сознание сможет объять все времена и пространства. В нынешние дни инструменты отличаются, но результат остаётся тем же. Музыка, танцы, секс, физические тренировки, наркотики - годится всё, что можно использовать для достижения яркого, бурного взрыва чувств. Культ раскрывается в вечном мгновении на пике прекрасного танца, в полном изнеможении трепещущей чувственности и в неконтролируемых мыслях распахнутого разума. Его послание передаётся людям с помощью такой музыки, побуждая людей отбрасывать их банальные желания в пользу экстаза, переживаний и собственных безумных видений.

Организация

Гибкость является главной ценностью Традиции. Поскольку Экстатики понимают, что никакие границы не являются вечными, они способны увидеть, что всегда найдутся новые способы достичь цели и новые способы прожить жизнь. В целом Культ воздерживается от строгой структуры в пользу поощрения творческого, нередко хаотичного бунтарства. Новый опыт означает хороший опыт - даже если он причинил боль, маг узнал кое-что о том, как не следует поступать. Ближайшее, что есть у Культа к формальной структуре, заключено в Кодексе Ананды, притчах о блаженстве, которые учат радости, состраданию, священному чувству и уважению к чужим страстям, являясь своего рода этическим руководством, побуждающим каждого Культиста принимать отличия других людей.

Неудивительно, что внутри Традиции отсутствует настоящая структура. У отдельных магов нет никаких проблем с взаимодействием - они, как правило, предпочитают компанию - но не видят необходимости в иерархии или излишней организованности. Если что-то должно произойти, оно произойдёт. Если для решения проблемы или достижения консенсуса необходимо встретиться более чем нескольким Культистам, это делается во время редких сходок Традиции. Здания Часовни обычно больше похожи на общежития, помещения для джем-сейшнов или студенческие клубы, чем на магические мастерские, и в них нередко обитают несколько Культистов и горстка Спящих.

Фракции

Культ привлекает куда больше молодых магов, чем любая другая Традиция. И, прежде всего, благодаря тому, что его считают компанией хиппи. Однако те, кто остаются, являются провидцами - все до единого. Нет никакого списка типов людей, которые становятся Экстатиками, поскольку любой может осознать, что видит далеко не всё, что можно увидеть. Единственная черта, объединяющая всех Экстатиков, в том, что они осознают - даже если ещё не Пробудились - что ограничения и пределы можно перешагнуть.

Внутри Культа существуют несколько небольших сект, в основном – экстремисты, или те, кто ощущают полезность некоторой организованности.

Ахори[2] (*Aghoris*) - это фракция с многовековой историей, расположенная в районе Бенгали в Индии, использующая увечья, боль и умерщвление в качестве инструментов для выхода за пределы человеческого тела. Они утверждают, что уничтожение оболочки способствует росту души. Эта довольно экстремальная философия отрицает экстатический Кодекс Ананды, и большинство других Культистов стараются держаться подальше от этих опасных типов.

В Европе и Америке некоторые Экстатики всё ещё придерживаются декадентских практик времён поздних «Клубов Адского Пламени»[3], объединяясь в тайные круги «джентльменских обществ», дополненных калечащими ритуалами инициации, отравлениями и опасными наркотиками, болезненными играми разума и «удовольствиями», что управляют эмоциями. Эти **Страстолюбцы** (*Acharne*)[4] проникают во все «стильно-нездоровые» субкультуры, особенно в современное движение готов, распространяя свою специфическую радость проклятия и аморальность, которые отличают их от Культистов или Пустых. Они также считают Кодекс Ананды пережитком. В стремлении овладеть эмоциями они исследуют Сферу Разума.

Хагалаз[5] (*Hagalaz*) - это жестокая группа северных берсеркеров, магов рун и трикстеров, иногда имеющих связи с другими чародейскими обществами, которые разделяют их страсть. Создавая кровавые руны и опасные ловушки, которые напоминают о нордическом божестве Локи, они олицетворяют безумие, которое заполняет хаотическую часть скандинавских мифов. Эти опасные личности считают современный мир и его религии слабыми, и стремятся низвергнуть их с помощью более воинственного общества Вальхаллы.

Братство Пана (*Fellowship of Pan*) связано с непостоянными феями. Оно услаждает себя сексуальными обрядами, пьянством, а также поэзией и спорами, вдохновлёнными музой. Эти Культисты поддерживают отношения с современными потомками фей и инициируют своих новых членов при помощи диких гулянок Сатиров.

Политически активные Культисты нередко примыкают к **Обществу Диссонанса** (*Dissonance Society*), небольшой группе, которая учит, что краеугольным камнем анархистского общества является личная ответственность и этика. Члены Общества Диссонанса вовлечены в широкий спектр криминальной (иногда почти террористической) деятельности и выступают за то, чтобы сбросить мешающие оковы общества. Представители этого объединения обычно довольно интеллектуальны и в качестве инструментов так же часто используют споры и дискуссии, как и действия.

Даосы **Кань Лу** (*K`an Lu*) разительно отличаются от Акашийского Братства тем, что практикуют бурные страсти и физические удовольствия в противоположность аскетизму монахов. Однако просветлённый Кань Лу видит необходимость в равновесии между

дисциплиной и излишествами, поэтому они также занимаются и боевыми искусствами, медитацией, трансом и тренировками. Контраст между дисциплиной и хаосом позволяет им оторваться от ограниченного опыта, чтобы контролируемым способом распахнуть двери своего восприятия.

Современные **Клабберы** (*Klubwerks*) или «клубные ребята», в зависимости от того, у кого вы спрашиваете - Культисты, погружающиеся в массовое сознание ночных клубов и концертов. В давящей человеческой толчее, подчинённой единому ритму, эти музы тянутся к изначальному ритму толпы. По их мнению, пульсация множества людей выводит за пределы собственного разума - действия, совершённые в запале безумного танца, отражают базовый человеческий импульс, освобождённый от умствований или чопорных ограничений. Эти танцоры находят себя на любых клубных сценах, творя магию среди людских толп, толпящихся в подобных местах.

Философия

Согласно философии Экстатиков, все ограничения - самонавязаны. Люди устраивают свои уютные убежища, как в физическом, так и в ментальном мире. Чтобы перешагнуть через собственные ограничения, нужно выйти за рамки привычного и спокойствия. Пусть здравомыслие с безопасностью и останутся позади, истинный опыт - впереди. Знание извлекается из нового опыта, а не из повторения старых, надоевших вещей. Каждый должен стремиться вырваться наружу и открыть собственные методы исследования мира. Состояние экстаза означает просто-напросто разум, открывшийся для новых переживаний, поскольку он освобождён от оков самонавязанных ограничений. Как только барьеры человека прорваны, он может заглянуть за горизонт людского понимания, чтобы достичь воистину вселенского понимания. Инструменты вроде секса и наркотиков - Камамарга, или пути к экстазу - всего лишь открывают дверь. И тогда человек может сделать шаг вперёд, чтобы увидеть, что находится по ту сторону и продолжать идти дальше того, куда привели его эти костыли - к сердцу Лакашим, к пульсу, который движет миром.

Недостатки

К сожалению, все искания Культа сопряжены с серьезными проблемами. Инструменты Экстатиков становятся их помехами. Если маг не обращает пристального внимания на то, чем он на самом деле занимается - заглядывает за пределы своего разума и жизни в поисках ответов - он серьезно рискует впасть в зависимость от своего фокуса для сотворения любого вида магии, или даже просто для продолжения существования. И это не только психологическая зависимость. Множество Культистов становятся наркоманами или поглощаются своими фокусами до такой степени, что ничто кроме этих фокусов не допускается в их жизнь. Кроме того, маги Культа становятся жертвами собственного хаоса. Они бунтуют так яростно или стараются пройти

одновременно по столь многим направлениям, что не способны ничего завершить. Хаос и бунтарство нужно как-то направлять, иначе энергия начнёт бушевать, подобно торнадо, и не будет приносить никакой пользы.

Теория и Практика

У каждого Экстатика есть свои излюбленные инструменты. Для некоторых людей определённые вещи попросту действуют лучше других. Но надо сказать, что большинство Экстатиков склоняются к тому или иному сочетанию наркотиков и музыки. По мнению многих Культистов, музыка - самый мощный инструмент по изменению восприятия, и это простейший способ реально соприкоснуться с первичными и духовными энергиями, которые текут внутри и снаружи.

Пусть Культ Экстаза и поощряет использование различных инструментов для достижения изменённых состояний, ни один Культист не будет силой навязывать наркотики, секс или любой иной опыт другому индивидууму. Смысл подобных состояний - расширить понимание и способность к эмпатии, а не душить их. Ни один маг, ощутивший страдания Земли или уличного беспризорника, не сможет заставить себя причинить боль невинному. Культисты - не торговцы наркотиками и не сутенёры. С другой стороны, если кто-нибудь явится к Экстатику в поисках новых способов восприятия жизни, маг будет более чем готов расширить его восприятие любым уместным способом.

Когда Культист становится достаточно просветлённым, он может достигать трансцендентного состояния без какой-либо внешней помощи. Он начинает осознавать, что единственный инструмент, который необходим для выхода за установленные рамки, это его собственный разум. Немногие Экстатики по-настоящему отходят от своих фокусов, но те, кому это удается, становятся мудрецами - им известно, что готовит будущее, и они лучше понимают всю полноту вселенной, чем многие маги других Традиций. Загвоздка в том, чтобы отучить мага от мысли, что наркотик, музыка или любой другой инструмент являются опытом сами по себе.

Основа подхода Экстатиков к магии заключается в убеждении, что восприятие можно расширить до такой степени, что оно вберёт в себя практически всё на свете. Как только маг попробовал и понял вещь или ситуацию, он может взять и подладить её по своему желанию. Восприятие других людей тоже можно менять. Разумеется, эта дверь всегда здесь была. Вы её просто не замечали, верно? Изменение того, как индивидуум воспринимает жизнь или конкретный случай, один из лучших способов подхода Культистов к магии. В конце концов, восприятие и есть реальность.

Подобно тому, как Экстатики пересекают границы повседневного мышления и понимания, они перешагивают и через границы самого

времени. Они понимают, что время - это понятие, созданное людьми, точно так же, как этика или язык. Время является областью особой компетенции Традиции, и Культисты, похоже, наделены природным пониманием и способностью воздействовать на то, как они сами и другие воспринимают ход секунд и даже годов. Поскольку они постоянно заглядывают на пять минут назад и три дня вперёд, у них довольно отстранённый вид. Люди обычно списывают это на обдолбанность, но Экстатик с куда большей вероятностью просто смотрит, где он завтра будет обедать.

Сфера Специализации: Время

Распространённые Фокусы: музыка, танец, наркотики, медитация, посты, секс, физические тренировки.

Концепции: прожигатель жизни, самозабвенный спортсмен, танцовщица экзотических танцев, музыкант, дитя природы, трансценденталист, йог.

Цитата: У вас когда-нибудь был настоящий кайф, когда играли или пели или что там ещё, и оказались в месте, где могло происходить что угодно? И это лучшее, что вы когда-либо делали? Вот туда-то мы и направляемся.

Стереотипы

Акашийское Братство: Они без нужды ограничивают себя. Можно многое узнать, выйдя за границы умеренности.

Небесный Хор: Слишком зациклились на «силе отрицания»!

Толкователи Грез: Умирающее искусство, сосредоточенное лишь на собственном прошлом. Но, черт побери, у них есть такая чумовая дурь...

Эвтанатос: Мы противоположные стороны одной монеты. Или Колеса.

Орден Гермеса: Невозможно складывать числа в порыве страсти. Как только они вновь откроют радость Творения, их сила возродится. Скоро.

Сыны Эфира: Двигать науку дальше, лучше, быстрее. Им стоит просто почаще покидать лабораторию!

Вербена: Незачем отвергать секс и боль, если они способны возвысить тебя.

Адепты Виртуальности: Широкие возможности... "Крепок дух, хоть немощна плоть"[6].

Пустые: Это Черное Празднество. Но у мертвенности ограниченные возможности.

Толкователи Грез (Dreamspeakers)

Говорящие с духами, друзья животных, братья ветра и сестры Земли - эти маги пересекают границы между нашим физическим миром и царством грез, получая мудрость и навыки у духов, которые обитают на земле, в небе и воде. Толкователей Грез часто называют шаманами, и это имя им подходит. Они - посредники между людьми и Духом, соединяющие два мира, сохраняющие равновесие и поддерживающие связи между обитателями обоих миров, находящимися в присущем им состоянии стазиса или движения. Из всех Традиций, у Толкователей Грез самая сложная роль, и самое четко направленное, имеющее единую основу, влияние.

История

Вначале, во всех странах существовали люди, знавшие путь в земли духов и общавшиеся с тотемами земли, защитниками племени и духами предков. Эти люди делились своей мудростью со своими племенами или семьями, и были магами и лекарями. Однако они не говорили о множестве других путешествующих по Грезе, встреченных в царстве духов, и они обычно не собирались в группы. Когда, чтобы сформировать Традиции, собрался Совет, маги поняли, что этим людям нужно стать частью формирующегося союза, вне зависимости от того, насколько примитивными они казались. Шаманы, откликнувшиеся на зов, стали первыми Толкователями Грез.

Однако у тех Толкователей Грез, что присоединились к Традициям, появились причины пожалеть об этом. Прежде всего, евроцентричные Традиции, руководствующиеся предубеждениями Ордена Гермеса, запихнули все спиритуальные группы в одну корзину. Европейцы не потрудились понять «примитивные и низшие» методы множества гостей и всех их окрестили Толкователями Грез. Со своей стороны Толкователи Грез сочли, что Традиционалисты эгоистичны, алчны и властолюбивы, не озабочены тонкими аспектами спиритуализма и почти так же дурны, как и Орден Разума. Лишь чёткое понимание, что наука уничтожит их культуру, удерживало Толкователей Грез в Совете - но даже этого не было достаточно. К 1700-ым годам Толкователи Грез настолько отдалились от расистских Традиций, что половина делегации ушла, чтобы вернуться к своим родным народам. Этот раскол привёл к гибели многих Толкователей Грез и отчуждению между Традицией и Советом,

которое до сих пор не преодолено. В нынешнем веке Толкователи Грез осознали, что могут выжить лишь с помощью Совета, пусть Совет и долго поворачивался к ним спиной. Согласно пророчеству, Совет извлечёт опыт из своих ошибок и в итоге примет Толкователей Грез - но это может произойти слишком поздно, чтобы спасти то, что так важно для Толкователей.

Из всех Традиций Толкователи, возможно, меньше всего изменились. Большинство представителей этого объединения по-прежнему почитают древних духов, старинные обряды и священные места. Они помнят имена богов и лица легенд. Мощная изустная история и живительное ремесло управления снами позволяют Толкователям Грез сохранять великое наследственное знание, и некоторые фракции считают себя реинкарнациями великих шаманов или даже олицетворениями духов во плоти. С помощью барабанов и костров, заклинаний и фетишей, Толкователи неизменно погружаются в ту же древнюю Грезу, что руководила ими целую вечность.

В последнее время роль Толкователей Грез стала куда более сложной. Барьер - завеса, отделяющая физический мир от мира духов - стало куда сложнее пересекать. В городах и местах, где сильно неверие, в мир духов почти невозможно попасть. Даже в священных рощах и пустынях, требуется приложить куда больше усилий, чем раньше, чтобы перейти в грезу. Старейшие Толкователи Грез озабочены этими переменами, и младшие маги видят духовное пламя их совета, когда тот собирается, чтобы обсудить, как лучше справиться с данной проблемой.

Организация

Шаманизм не ограничивается коренными американцами и аборигенами Африки. Во всех народах Земли есть несколько человек, способных общаться с духами местности, и все они делают это по-своему. Но даже при таком раскладе все Толкователи Грез испытывают глубокую любовь к своему дому, называют ли они так всю Землю или только её уголок. Многие маги этой Традиции - активисты охраны окружающей среды, стремящиеся сохранить то, что осталось от дикой природы, или даже отвоевать часть территории, которая уже была окультурена. Их связь с духами обычно проявляется в детстве, иногда в виде воображаемых друзей-животных, или начинает выявляться в пубертатном возрасте. Большинство молодых Толкователей отправляются на поиски того, кто сможет объяснить им, как понимать их видения и поможет осмыслить их новую жизнь.

С тех пор, как первые Толкователи Грез присоединились к Совету, официальное лидерство у них не стало намного более формальным. Традиция всегда была организована в лучшем случае небрежно и передавала бразды правления своим наиболее уважаемым представителям практически по негласному соглашению. Собрания всей

Традиции очень редки. До того, как Барьер окреп, эти встречи происходили в мире духов, в присутствии тотемов и духов предков, помогавших своими советами. Однако теперь Толкователи собираются в физическом мире, сообщая друг другу время и место сбора с помощью снов и видений.

Фракции

Толкователи Грез подразделяются на столько различных фракций, сколько существует форм спиритуализма или шаманизма. Среди них:

Хранители Священного Огня (*Keepers of the Sacred Fire*) - во многих отношениях Толкователи Грез, которые в наибольшей мере олицетворяют Традицию, они остаются среди своих родных народов, чтобы поддерживать жизнь их корней. Они соглашаются, что мир ушел далеко вперёд, но продолжают придерживаться изначальных практик и наследия своей родины.

Отшельники (*Solitaries*) - это изоляционисты, уходящие в безлюдные уголки земли, чтобы пребывать там, в чистом единении с землей. Они стремятся отделить Грезу от современного мира, способного уничтожить её. Многие из них приводят юных Учеников в пустыни, чтобы обучать их посредством поисков-видений, а затем возвращаются, чтобы вести свои родные общины назад к укладу Грезы.

Радикальное **Общество Призрачного Колеса** (*Ghost Wheel Society*) пытается доказать, что современный мир это лишь плод естественного развития мира, и что Толкователи Грез должны принять пользу механизмов. Эти немногочисленные смельчаки изучают технологию и лежащие в ее основе символы в поисках духов. Техно-шаманы Призрачного Колеса принимают технологию и её плоды, но связывают её с собственным восприятием духовности. Естественно, что большая часть остальной Традиции относится к ним (в лучшем случае) с подозрением.

Убеждённые активисты и воины присоединяются к **Обществу Красного Копья** (*Red Spear Society*), в которое входят Толкователи, покинувшие Совет Традиций, но испытывают желание поддерживать контакты с остальными своими соратниками. Эти экстремисты объявляют войну тем, кого считают своими угнетателями, и набрасываются на любого, кто может уничтожить их жизненный уклад. Они направляют свою энергию в первую очередь против Технократии, но нападают и на Традиционалистов или даже Спящих, если на это провоцирует их эгоистичное и бесчувственное поведение.

И, наконец, странствующие сказители **Барути** (*Baruti*) поддерживают жизнь старинных мифов и легенд. До того, как наука разъяснила устройство мира, сказания повествовали о сотворении мира, трикстерах, открытиях, любви и неудачах. Барути хранят эти истории и

запоминают новые предания современных Толкователей Грез. Поддерживая жизнь преданий и древнего знания, Барути хранят множество тайн, а также обладают особым видением нечёткого мира, существовавшего до появления науки. Разумеется, говорят они, даже если рассказ не может быть правдой, он описывает то, как всё происходило.

Философия

В мире значительно больше вещей, чем к которым можно прикоснуться. За гранью видимого находятся существа, которые были с нами в течение тысячелетий, и они переплетены с работой и здоровьем мира. Толкователи Грез осознают этот факт и почитают духов. Они - хранители дверей между двумя планами, выступающие в качестве связников и проводников. Если любая из сторон Барьера придёт в упадок, пострадают обе, поэтому Толкователи Грез поддерживают их в равновесии. Равновесие иногда требует от мага действий, которые могут показаться иррациональными или банальными, а в некоторых случаях маг должен провести жертвоприношение, чтобы удержать миры в гармонии. Слишком многие люди забыли о существовании духов земли, и Толкователи Грез должны всегда помнить за себя и за всех остальных.

Недостатки

Шаманство это одинокая профессия уже по определению. Не бывает групповых туров в мир духов. Толкователи Грез страдают от этой нехватки сплочённости. Поскольку истинная групповая идентификация отсутствует, нет и никаких групповых целей или единого движения к определённому пункту назначения. Потенциальная сила Традиции рассеяна по множеству мелких сосудов вместо того, чтобы слиться в большом, более эффективном потоке. С другой стороны, все Толкователи Грез на своём уровне трудятся, чтобы противодействовать Барьеру - бедой, довлеющей над этой Традицией. Когда доступ к миру духов стал так ограничен, маги-шаманы утратили немалую часть своей магической силы. Неспособность Толкователей Грез даже понимать друг друга, не смотря на то, что они слились в единую Традицию, дополняет эту потерю. Они все чтят и трудятся на благо равновесия мира, но их подходы настолько различны и интуитивны, что они не способны эффективно работать вместе.

Теория и Практика

В своём сердце все Толкователи Грез слышат голос мира - его незримый пульс, волнение духов, ритм природы и дремлющую силу великой Земли. Некоторые общаются с тотемами, некоторые - с капризными духами природы. Некоторые связаны с современным духом человека, символами и граням, к которым обращаются технологии. Однако в любом случае магия исходит от Грезы, как бы её ни называли. Толкователи Грез вызывают образы и архетипы, бессознательно

известные всему человечеству.

Примитивные - это не то слово, которым сейчас или когда-либо можно было точно назвать этих магов. Они могут пользоваться методами, которые применялись дотехнологическими цивилизациями для связи с существами, которых другие люди видеть не могут, но их понимание реальности и современного мира является потрясающе глубоким. Чтобы понять, что происходит с царствами грез и интерпретировать послания духов, Толкователи Грез должны быть близко знакомы с устройством физического мира. Кроме того, не будет никакого толку, если шаман из Аляски получит послание для Спящего из Венесуэлы и не сможет набрать телефонный номер или отправить электронное письмо, чтобы передать сообщение.

Стоя одной ногой в этом мире, а другой - по ту сторону Барьера, Толкователи Грез обладают уникальным пониманием последствий своих поступков. Они не только видят, что происходит с людьми или обществом, они видят волны, расходящиеся от мира духов, что почти всегда длится намного дольше. Это двойственное восприятие наделяет Традицию глубоким чувством долга - долга перед Спящими, Пробуждёнными и духами, с которыми они имеют дело. Раз уж в руках находятся судьбы двух миров, Толкователи Грез понимают, что должны выбирать осторожно и мудро, когда принимают решения.

Сфера Специализации: Дух

Распространённые Фокусы: барабанный бой, заклинания, огонь, мандалы, рисунки на песке, кости, амулеты, травы

Концепции: дрессировщик животных, бывшая городская девчонка, проводник, толкователь сновидений, эколог, натуралист, шаман, техно-фетишист, странник

Цитата: У меня есть для тебя послание. Это послание не для твоих ушей — слушать должно твоё сердце, и твой дух поймёт, что послание истинно. Хочешь ли ты его услышать?

Стереотипы

Акашийское Братство: Они начинают с тела там, где нужно начать с духа.

Небесный Хор: Верно, что все духи являются Единым - но вовсе не обязательно их восприятием Единого.

Культ Экстаза: Мудрость проистекает из предназначения. Они должны найти причину, чтобы рвать свои оковы, или опыт окажется

бессмысленным.

Эвтанатос: Их руку направляют тёмные духи, но они несут свою тяжкую ношу, не жалуясь.

Орден Гермеса: Их мнимое Искусство может управлять духами, но не может управлять душой.

Сыны Эфира: Машины не грезят.

Вербена: Они наши братья и сёстры, пусть и позволяют плоти управлять духом.

Адепты Виртуальности: Они видят Мечту, но стремятся подогнать её под своё представление.

Пустые: Под их печалью нет основы нашего тяжкого прошлого. Им надо усвоить, что другие могут быть в куда худшем положении, чем они, а затем научиться принимать внешний мир.

Эвтанатос (Eutanatos)

Трудно принять тот факт, что однажды твоё сознание, в том смысле, в каком его понимает каждый человек, прекратит свое существование. Смерть для большинства людей - пугающая неизвестность, которую нужно избегать любой ценой. Мало удивительного, что люди, заглядывая в глаза Эвтанатос, внезапно вздрагивают от холода. Эвтанатос известна смерть, и им известно, что она должна наступить и наступит. Иногда эти маги приносят смерть с собой. Однако куда чаще они приносят возможность для возрождения, для начала нового творения среди остатков прошлого.

История

Корни Прото-Эвтанатос объявились в ранних городах и окрестностях того, что позже стало называться Индией. Жрецы-философы ранних времён отслеживали циклы реинкарнации и вели людей сквозь множество их жизней в поворотах вечного Колеса. Эти древние маги ощущали великий цикл жизни и смерти, и они вели всю цивилизацию сквозь её подъем, падение и возрождение в новых формах. В итоге, их философия отразилась в индуистской религии и тому подобных божествах этого региона. Зачатки Эвтанатос, рассеянные по множеству городов, придерживались схожих методов и убеждений, но в рамках небольших, изолированных групп целителей, священников и мудрецов.

В течение всей своей истории Традиция Эвтанатос обвинялась в

хладнокровных убийствах, убийствах ради наслаждения убийством, и убийствах ради достижения своих целей и упрочения основ своей власти. Один из величайших конфликтов в истории Эвтанатос - 300-летняя война против Акашийского Братства. Оба объединения, по сути, сражались за одно и то же - сохранение жизни и реинкарнации - но Акашийцы не могли одобрить методов Эвтанатос. Колесо должно вращаться. И Эвтанатос убеждены, что иногда мудрее прекратить бесплодный цикл страданий и отправить душу на новое перерождение, чем позволить её застойной энергии тормозить и оттягивать смену эпох. Из этого прагматизма произросла необходимость судить и отбраковывать живых во времена голода и мора, но Акашийское Братство не было согласно с подобными методами. Гималайские Войны между двумя объединениями привели к ужасающим сериям убийств - не просто отдельных магов, но целых переродившихся ветвей потомков. В итоге выжившие секты объединились, поскольку противоборствующий фронт Акашийцев заставил их связаться друг с другом, и небольшие группы, наконец, собрались под единым знаменем Чакраварти[7].

Появление буддизма изменило Чакраварти, наделив их новым осознанием сострадания и новым пониманием страданий. Если раньше различные их группы выступали в качестве устрашающих магов, способных исцелять или уничтожать, то теперь они научились понимать истинный страх своей паствы. Здесь Чакраварти и породили начала собственного морального кодекса. Впоследствии, в ходе формирования Традиций, этот кодекс послужил основой для создания Эвтанатос в целом. Греки, кельты, индийцы и остальные, служившие Великому Циклу и верившие в необходимость иметь сильную душу, чтобы облегчить страдания других, собрались вместе. Традиция Эвтанатос переродилась в то, что другие Традиции могут назвать «совестливыми убийцами».

Истина заключается в том, что Эвтанатос должны убивать, но не убивают ради удовольствия или власти. Традиция основана на танатических - сосредоточенных на смерти - сектах Индии, Греции и арабских народов. В Индии, с её частыми эпидемиями чумы и низким уровнем жизни даже в наши дни, смерть нередко была лучшим и милосерднейшим выбором для больных, страдающих людей. В Греции и на Среднем Востоке смерть позволяла ученым и врачам расширять свои познания и помогать тем людям, которые ещё были живы. Даже сегодня Эвтанатос погружаются в древние воспоминания и перерождения души, чтобы обрести просветление. Они спускаются в Загробный Мир, чтобы познать смерть, и они придерживаются сурового кодекса. Для Эвтанатос их долг священен и необходим, но он настолько тяжел и ужасен, что лишь те, кто обладает самой сильной волей, способны его выполнять. Они берут на себя не столько право, сколько бремя - ответственность за боль, за освобождение и обновление.

Организация

Эта Традиция весьма неплохо организована, пусть иногда и довольно нечетко. В ней существует устоявшаяся система ученичества, мастерства и лидерства. По всему миру основаны Марабуты (дома Часовен), а мировой центр Традиции на Земле расположен в Калькутте. Парамагуру (лидеры) часто выступают в качестве Акариев (менторов) для новых членов Традиции, находя их с помощью знамений судьбы, когда Ученики застывают на пике постижения. С этого момента обучение может проводиться в самых разных формах. Некоторые группы Эвтанатос знамениты своей суровой дисциплиной, в то время как другие исповедуют весьма спокойное и вольное отношение. В любом случае Акария становится официально ответственным за Ученика с того момента, как завершается его пребывание в агаме, и до тех пор, пока Ученик не будет признан полноценным магом. Внутри самой Традиции реально существуют лишь три ранга - послушник, член и лидер. Признание происходит на основании мудрости и магических умений, и лидер продержится лишь до тех пор, пока последователи будут его поддерживать.

Эвтанатос верят, что маг должен соприкоснуться со смертью, чтобы по-настоящему понять ее. Все Эвтанатос должны пройти агаму, или малую смерть, когда проходят посвящение в Традицию. Агама - это короткое путешествие в Загробный Мир под присмотром ментора, который выступает в качестве проводника. Часто Ученик бывает привлечен в Традицию, поскольку его Пробуждение было связано с переживанием состояния, близкого к смерти, или смертью дорогого ему человека. Поэтому Учениками обычно становятся люди, знакомые с гибелью и жертвенностью в той или иной форме.

Фракции

Секты Эвтанатос почти так же изменчивы, как у Толкователей Грез или Культа Экстаза (и с обеими ими Эвтанатос тесно связаны). Надо сказать, у Эвтанатос имеется множество сект и верований, а отношение к философским различиям внутри собственного сообщества – весьма терпимое.

Тантризм и индуистская культура формируют основу воинственных **Нататапас** (*Natatapas*), ограничивающихся центром Индии и хранящих древнейшие обряды Эвтанатос. Чтобы присоединиться к этой консервативной секте, все Ученики Нататапас официально проходят через агаму, а также осваивают исторический индуизм и буддизм. Естественно, что их специфический взгляд на мир делает их подозрительными к другим Традициям, но Нататапас являются рациональным, пусть и консервативным объединением.

Сложные африканские обряды породили **Мадзимбабве** (*Madzimbabwe*). Эти Эвтанатос изучают собственные культурные связи, касающиеся спиритуализма и целительства. Они владеют методиками призыва призраков, умиротворения и сострадания, происходящих из древних городов Африки, в которых существовала цивилизация еще до вторжения европейцев. Пусть они и отличаются от остальных Эвтанатос в плане религии, Мадзимбабве остаются членами Традиции благодаря своей общей с ней сострадательности и стремлению помогать другим.

Греческое наследие проявляется в **Общине Гранатового Цветка** (*Pomegranate Deme*), изучающей тайны Персефоны и греческого Загробного Мира. Эти маги, буквальные поклонники греческих мифов, теперь немногочисленны и разрозненны, и их религия угасает. Через несколько поколений они, возможно, станут лишь воспоминанием, поскольку новые Ученики присоединяются к менее религиозно ориентированным сектам.

Последняя из древних фракций - **Айдед** (*Aided*), происходящая от кельтских магов смерти. Их орден был практически уничтожен христианами во время Темных и Средних Веков, но объединение с другими Эвтанатос позволило им сохранить часть своих членов и идеалов. Сегодня они исповедуют кровавые кельтские ритуалы и жертвоприношения, необходимые для правильного отбраковывания стада, будь то люди или животные. Как и прочие культурные фракции, Айдед принимают членов, не имеющих прямых связей с их истоками, если эти Ученики наделены некими стилистическими или приобретёнными элементами, связывающими их с методами фракции.

Лакшмистов[8] (*Lhakshmists*) занимают современные шансы и вероятности. Эти последователи удачи полагаются на полную произвольность практически во всём - в магии, жизни, важных решениях, чём угодно. Однако они с готовностью устремляются в ловушки современных технологий, чувствуя родство с теорией вероятности и квантовыми колебаниями. Эти Эвтанатос ближе всего к Цифровой Сети, и они наблюдают за растущими сетями хаоса, распространяемыми бессистемным расширением Интернета.

Элитарный **Золотой Потир** (*Golden Chalice*) занимается политическими убийствами, преследуя и уничтожая опасных личностей, занимающих руководящие и влиятельные позиции. Их корни лежат в

Византийской Империи, и они вобрали в себя элементы различных культур той эпохи. Однако в нынешний век они более чем склонны пользоваться высокотехнологичными инструментами для борьбы с высокотехнологичными врагами, поэтому объединяют различные яды и приборы со своей более традиционной магией. В секту вступают лишь по приглашениям. В последнее время Золотой Потир оказалась под пристальным наблюдением - если в члены секты принимают только приглашённых, то что же она скрывает? И что ещё важнее, как она смогла позволить существовать таким чудовищам, как Пол Пот, но правомерно выступать против менее значительных государственных фигур?

Одна из популярнейших сект Эвтанатос — **Витязи Радаманта**[9](*Knights of Radamanthys*). Эти воины поступают на службу к другим Традициям в качестве наёмников, предлагая своё мастерство управления Энтропией и устрашающие боевые навыки, но лишь ради целей, которые считают справедливыми. Таким образом, они помогают Совету в целом, работают по делам Эвтанатос и материально обеспечивают Традицию. Эта здравомыслящая и дальновидная фракция изучает современные боевые приемы, этику и множество разведывательных навыков. Однако в своей среде Эвтанатос считают её всего лишь тренировочной площадкой, благодаря которой ветераны могут подняться до истинно философских уровней познания, вместо того, чтобы быть просто «наёмными стрелками».

Альбирео (*Albireo*)может считаться самым важным объединением внутри Традиции, по крайней мере, с точки зрения Эвтанатос. Пусть сюда и может вступить любой Эвтанатос, полноценное членство доступно лишь после испытательного срока. Эти дипломаты являются представителями Эвтанатос перед остальными Традициями, разъясняют танатический кодекс, трудятся во благо поддержания идеалов Традиции и выискивают признаки разложения среди самих Эвтанатос. Разумеется, благодаря привилегированному положению послов к другим Традициям, они могут неплохо высматривать и разложение в их рядах.

Философия

Смерть — это не конец. Смерть — это итог. Мало хорошего в существовании, которое не служит никакой цели, и ещё меньше хорошего в существовании, которое приносит страдания и проблемы всем, кто с ним соприкасается. Лучше оборвать эту нить, и пусть другая займёт её место, чем позволять ей занимать место. Подобно тому, как цветы вырастают из почвы выгоревшего леса, эти нити будут возвращены в Кружево. Кружево свивается в большую картину, но страдания и скорбь эту картину портят. Каждый человек должен нести свою ношу, превозмогать её и принимать ответственность встречи с неизбежностью. Эта ответственность становится краеугольным камнем для поддержки устоев мира, для желания помогать и укрывать других - и выполнять обязанности по освобождению тех, кто приносит или

ведает одни лишь страдания.

Недостатки

Есть ещё одна причина, по которой эти маги так внимательно относятся к эмоциям - Джор (*Jhor*). Все маги своими действиями создают Резонанс, но эта Традиция собирает больше Резонанса этого типа, поскольку её маги имеют дело с энергиями Энтропии. Джор - физическое отражение магии, связанной с распадом. У магов Эвтанатос часто бывают запавшие глаза и щёки, или бледная кожа. Когда они направляют Энтропию, даже для предсказания того, как выпадут кости, это отдаётся во всём их теле. Накопление Джора не всегда связано с намерениями мага при использовании магии, но Эвтанатос, которые слишком похожи на трупы, производят неприятное впечатление. Энтропия не та сила, которую стоит использовать необдуманно или слишком часто. Кроме того, Джор может накапливаться и вызывать Безмолвие, приводя Эвтанатос к болезненным склонностям и одержимости смертью. Хотя от этой напасти может страдать любой маг, Эвтанатос печально знамениты своей уязвимостью перед нею. Маги Эвтанатос наблюдают друг за другом, высматривая признаки накопления чрезмерного количества Джора. Маг, впавший в Безмолвие Джора, становится бесчувственной машиной убийства, и его необходимо остановить. Большинство Эвтанатос остро осознают, что они находятся лишь в паре шагов от того, чтобы быть убитыми собственными товарищами.

Теория и Практика

У Эвтанатос есть целый спектр подходов к применению их магии. Большинство из них пользуется каким-нибудь инструментом для анализа баланса жизни или ситуации, определяющим возможный исход выбранного курса действий. Этим инструментом может быть подбрасывание монетки - если орел, то личность можно изменить, если решка - ей приходит конец. Или это пара очков, сквозь которые смотрит маг, дабы увидеть, что в себе содержит душа. Так много зависит от того, что Спящие называют случайной вероятностью, и Эвтанатос пользуются этим к своей выгоде. Однако просто сбросить Эффект со счетов, выяснив шансы его осуществления - это неуклюже и грубо. Мудрый Эвтанатос запускает серию совершенно правдоподобных событий, которые приводят к желаемому результату (мужчина в баре выпивает на один стакан больше необходимого, решает не ехать домой на своей машине и вызывает такси - и Эвтанатос эффективно организовал для себя возможность поездки в любое место, куда пожелает). Не вся магия Эвтанатос связана с убийством, напротив - ситуацию можно изменить к лучшему, не пролив ни капли крови.

Эвтанатос должны видеть выгоды дарования кому-нибудь Славной Смерти, но не могут игнорировать и порождаемое ею страдание. Исцеления можно добиться, отделив больную плоть от здоровой и дав человеку почувствовать боль от ножа. А потом породить новую, чистую

ткань, которая заменит отрезанную. Лишь осуществив каждую фазу цикла исцеления - в том числе и боль - Эвтанатос могут произвести положительные изменения.

Стремление Эвтанатос способствовать вращению Колеса относится не только к отдельным душам. Сам мир постоянно меняется и движется и тоже заболевает. Маги Эвтанатос находят такие больные области социума и, обращаясь к отдельным частям проблемы, пытаются покончить с ними. Однако это становится всё труднее и труднее, поскольку мир всё больше вырождается. Слишком много людей связано со слишком многими проблемами, и всем им невозможно даровать Славную Смерть. Всё чаще и чаще Эвтанатос вынуждены тонко корректировать людей и ситуации вместо того, чтобы просто завершить цикл и позволить Колесу поддерживать собственное вращение.

Как и Толкователи Грез, Эвтанатос наделены мощным осознанием долга. Однако вместо того, чтобы видеть последствия действий в мире духов, Эвтанатос близко знакомы с тем, как их дела проявляются среди людей. Всякий раз, когда маг смерти забирает жизнь, он должен быть уверен, что поступает правильно. Выбор является окончательным, и уцелевшие люди должны будут прожить остаток своей жизни с ощущением потери - это не та вещь, которая даётся магу легко. Поэтому Эвтанатос должен обладать навыком осознания последствий, чтобы оценивать их в сравнении с выгодами от Славной Смерти, и принимать верное решение.

Как бы маг ни воспринимал Традицию, он должен понимать, что Колесо вращается. Он должен осознать, что пусть он и способен контролировать некоторые циклы в ходе недолгого времени, он не будет уже ничем управлять в конце. Азартные игры являются распространенной иллюстрацией для молодых Эвтанатос - маги занимаются тем, что предсказывают, как упадут кости или где остановится шарик, и неизбежно делают неверный выбор. Эвтанатос должны принять неотвратимость собственной смерти - должны понять страх своих жертв - прежде чем даровать кому-нибудь Славную Смерть.

Сфера Специализации: Энтропия

Распространённые Фокусы: оружие, игральные кости, весы, пепел, мантры, математика

Концепции: наемный убийца, игрок, медик, офицер полиции, священник, социальный работник, хирург

Цитата: Новая жизнь, новые возможности - это прекрасно и чудесно. Но если старое не исчезнет, то не будет ничего нового. Не бывает жизни без смерти. Вот величайшая из тайн - тайна перемен.

Стереотипы

Акашийское Братство: В своем неистовстве они многим причинили боль. Эти раны всё ещё болят.

Небесный Хор: Их восприятие узко - они пытаются ограничить других своей религией, но отказываются принять ответственность за себя.

Культ Экстаза: Если бы они заглянули достаточно глубоко, то поняли бы, что радость так же преходяща, как и печаль. Сострадание происходит от избавления других от этой печали, а не от услаждения самих себя.

Толкователи Грез: Будучи неспособными перешагнуть через собственную историю, они находятся в плену у собственных Грез.

Орден Гермеса: Гордыня привела их к падению. Однако, будучи подрезанным, дерево вырастает, чтобы стать еще величественнее.

Сыны Эфира: Мы уничтожаем то, чему больше нет места. Они – дают жизнь останкам.

Вербена: Мы видим один и тот же цикл жизни и смерти, но они ставят долг пред этим циклом выше долга пред людьми.

Адепты Виртуальности: Даже мысли знакомо обветшание. Ничто, созданное людьми, не может обогнать людские страдания.

Пустые: Их упрощённое стремление ко всему мертвенному - всего лишь ещё одно бегство от истинного принятия смерти.

Орден Гермеса (Order of Hermes)

Прародители Традиций, несравненные мистики, хранители ключей Небес - Орден Гермеса награждает себя разными титулами. Являются ли эти титулы истинными или же хвастовством, Орден отдал Традициям больше, обучил больше Архимагов и создал больше упорядоченных магических теорий, чем любая другая группа в Совете. Эти склонные к формализму труженики воли гордятся своими достижениями в высшей магии, мастерством ритуалов и заклинаний, славой знаменитых мудрецов, сведущих изготовителей артефактов и строителей Часовен. Однако за их единством скрывается мощная политическая интрига. Их расцвет уже в прошлом, унесённый прочь к мифам вчерашних дней. Их могущественнейшие Часовни уничтожены.

Их новые Ученики отрекаются от древних кодексов ради современных приёмов. Орден выживал в течение столетий благодаря напряженной работе и целеустремленности, однако новое тысячелетие может ознаменоваться погребальным звоном по нему - или перерождением.

История

Историки Герметистов написали немало фолиантов и исследований, посвященных формированию Ордена. Большинство сходятся на том, что корни Герметиков лежат в Древнем Египте, где местная магия и иудейская Каббала слились в величественной и математической чёткости. Великие маги-священники Шумера, Вавилона и Египта заложили основы мистицизма с помощью письменности и языка. Магические символы и их значения привнесли в человеческое сознание новый способ восприятия вселенной, способ объединять и преобразовывать отдельные понятия. Историки Ордена указывают на двух Архимагов, стоящих за Тотом, египетским богом мудрости, впоследствии прозванном «Гермесом Трисмегистом» или греческим Гермесом Трижды-величайшим, в честь которого Орден и получил своё название.

Из Египта идеи мистических культов распространилась по Греции и Средиземноморью. Сочинения мыслителей, вроде Соломона и Пифагора, вдохновили слияние мистицизма и ясности в магических наработках различных групп. Гермес, символ коммуникаций, знаний, странствий и удачи, был частым покровителем подобных кругов. Тотские и герметические идеалы оставались рассеянными по подпольным сообществам в течение нескольких веков, временами прорываясь на волю в сознании великих философов, таких как Платон. Великий поворотный момент наступил в 332 году до нашей эры, когда Александр объединил Персию, Грецию и Египет. В этой империи путешествия и коммуникации позволили сличить различные версии Каббалы, гностицизма и персидской религии, породив первую сеть, считающуюся настоящей частью Традиции Герметистов.

Даже после упадка цивилизации эллинов, падения Рима и тому подобных катастроф, Орден Гермеса процветал. Могущественные тексты упорядочили алхимию, нумерологию, теологию и симпатическую магию. Культ Меркурия, римского аналога Гермеса, дружно разрабатывал могущественную магию и распространял герметические идеи среди сливок интеллектуального общества.

Со временем Орден Гермеса оказался под руководством Трианомы и Благоуста. Эти основатели, легендарные политик и исследователь, объединились, чтобы странствовать по Европе и собрать вместе тех, кто исповедует герметические и меркурианские идеалы. Дипломатические умения Трианомы подтолкнули многих присоединиться к группе, а новейшая парма магика - противомагический щит - Благоуста позволила подозрительно независимым труженикам века встречаться в

относительной безопасности. Эти лидеры впоследствии стали Примасами, основателями великих Домов Ордена, передававших магические стили и традиции своим ученикам. Благодаря подобному наследию Орден выкристаллизировался как единая политическая сила, где каждый Дом вносил свой вклад и состязался внутри магического общества под революционным сводом правил их Великого Искусства, созданным Бонисагусом.

В ходе последующих столетий Орден пережил великие триумфы и падения. Тёмные Века видели их взлёт в качестве советников и мистиков, скрытых от глаз общества и тайно влияющих на него. Однако их Великий Эксперимент потерпел крах — из-за внутренних раздоров, высокомерия и постоянного заигрывания с инфернализмом. Тем не менее, Орден перестроился, постоянно расширяясь и присоединяя новые магические объединения. Старые Дома падали или отбрасывались. Друиды Дейдне был полностью уничтожены по обвинению в том, что весь Дом продался демонам. Их обвинители, Тремер, впоследствии стали вампирами. Орден Разума, в ответ на мистицизм Герметистов, выследил множество герметических кабалов и Часовен, а Орден ответил тем, что направил свои несметные ресурсы и влияние на формирование Совета Традиций. Орден добился того, что Сферы были признаны присущей каждой Традиции системой овладения магией, но также обнаружил, что его отстранили от желанного лидерства в свежесформированном Совете. Ренессанс привнёс в Орден новые идеи, но неоспоримо указал на его крах как силы, открыто действующей среди людей. Уничтожение слишком многих оплотов Ордена вынудило Герметистов скрыться от взгляда обывателей, чтобы в итоге оказаться стёртыми со страниц истории Технократией.

С помощью тонкого влияния Орден сегодня трудится, чтобы знакомить массовое общество с простейшим мистицизмом и секретами Искусства. Пусть этот проект и далёк от успеха, он по-прежнему обеспечивает удивительно долгую отсрочку, особенно когда выходят в свет массовые тиражи герметических трудов. Однако вполне вероятно, что уже слишком поздно, чтобы этот проект принёс какую-либо пользу. С падением Дуассета, уничтожением Конкордии и смертью или насильным изгнанием большинства великих Мастеров, под ударом находятся обычные учителя и структуры Ордена. Послушникам, которых и Послушниками-то можно с натяжкой назвать, теперь приходится обучать Учеников с помощью своих рудиментарных, разрозненных знаний. Древние, старательно сберегаемые тайны во многих случаях утрачены навеки, а магические предметы и могущественные покровители уничтожены или заперты за враждебным Барьером. Те, кто выжил на Земле, могут лишь надеяться вспомнить, чему их обучали, и освоить всё, что возможно. Орден уцелеет, но он больше не будет тем Орденом, которым был.

Организация

У Ордена Гермеса, несомненно, самая строгая иерархия среди всех Традиций. Ученики и Посвященные должны находиться под началом Ментора, который обучает их основам магической теории и практики. После тяжелого ученичества (традиционно - до семи лет, но в современном мире срок нередко уменьшается) кандидат проходит испытание, чтобы быть признанным полноценным магом - испытание, которое может закончиться возвращением к ученичеству, или даже смертью. Будучи принятым, каждый маг получает собственный знак, как символ личных достижений. Хотя все маги, теоретически, имеют право голосовать на собраниях Герметистов, вопросы политики решаются Мастерами и амбициозными магами. Неоднократно политическое Восхождение отодвигало на второй план потенциал морального и магического роста. Каждый шаг вверх по лестнице Ордена открывает более серьезные тайны, но также и делает ученика всё более обязанным Традиции в целом. Тех, кто добивается Мастерства, превозносят благодаря занятой высокой позиции и одаривают уважением за проявленную мощь, но они также и могут нажить политических противников. Каждый Мастер, в свою очередь, должен набрать и обучить нового ученика или группу учеников. Круг замыкается, и новых членов Ордена посвящают в его тайны, но одновременно всё сильнее вовлекают и в его внутренние распри.

У Ордена Гермеса есть подробный кодекс поведения, в котором прописаны основы внутренних отношений магов. Помимо прочего, Герметисты считают, что убежища должны быть неприкосновенными, им запрещено магическое наблюдение за другими Герметистами, они должны обучить хотя бы одного ученика, и им запрещено иметь дело с инфернальными сущностями. Разумеется, все эти правила сводятся к простой аксиоме - не попадайся. В Ордене процветает всевозможного рода испорченность. Нарушение правил карается не так строго, как нарушение правил политически неприемлемым способом.

Однако порядки в Ордене скоро могут измениться. После смерти на Земле опытных учителей и Мастеров, новые маги вынуждены учиться у Послушников, нередко обладающими фрагментарными знаниями. Будучи отрезанными от традиционной поддержки, политические

фракции Ордена не имеют других вариантов, кроме как забыть о своих разногласиях или же уйти в блеске славы. Орден обнаружил, что у него нет другого выбора, кроме объединения, и многие его члены формируют для себя новое понимание Традиции.

Фракции

Орден делит множество своих магических стилей на Дома - группы, придерживающиеся курса, заданного их основателями. В прошлом существовало немало Домов, и пусть некоторые исчезли, всегда появлялось ещё большее число, чтобы заменить их.

Маги **Дома Благоуст** (*House Bonisagus*) вдыхают жизнь в основы учёности и познаний, которыми славился основатель Ордена. Эти маги глубоко погружаются в теорию магии. Множество великих открытий Ордена явились из сочинений магов Благоуста. Вследствие обстоятельного исследования магических источников и первопричин, эти маги нередко усиленно изучают Сферу Основ.

Дом **Экс Миселланиа** (*House Ex Miscellanea*) – что дословно переводится «Дом Разнообразия» - вырос из всё возрастающей необходимости привлекать магов, чьи исследования не имели бы аналогов в любых других Домах Герметистов, но которые желали бы изучать и исповедовать общие герметические принципы. Дом сформировался в Темные Века, и по-прежнему остаётся сильным. В нынешние дни он принимает некромантов, спиритов, исследователей фей, натуралистов, мистиков, кустарей, ремесленников и всех прочих, кто считает, что их таланты могут быть близки к другой Традиции, но стремящихся к четкой структуре и знаниям Герметистов. Древние Дома, затерявшиеся в веках, также включаются в этот союз.

Тактическое оружие Ордена можно найти в **Доме Фламбо** (*House Flambeau*). Несравненные исследователи Сил, Фламбо произошли от слияния маврского и испанского влияний. Они несут очистительный огонь в своем крестовом походе мщения против врагов Ордена.

Магия шансов и вероятностей легко вплетается в метаматематику Ордена благодаря **Дому Фортуны** (*House Fortunae*). Этот относительно современный Дом занимается нумерологией, теорией вероятности и плодом азартных игр - деньгами. Однако, в отличие от Технократов, они признают деньги магической концепцией и демонстрируют интуитивное понимание случайных событий, ведущее к управлению вероятностями. Естественно, эти маги склонны отказываться от принятого в Ордене сосредоточения на Силах в пользу собственного подвида Энтропии.

Функции могущественной внутренней полиции отданы на откуп **Дому Янычар** (*House Janissary*). Хотя Янычары не определяют законов Ордена, они обеспечивают их выполнение. Эти маги постоянно высматривают признаки внутреннего разложения - магов, совершивших

неверные поступки или отклонившихся от идеалов Ордена. Затем Янычары решают проблему. Но кто будет сторожить сторожей?

Дом **Квезитор**[10] (*House Quaesitor*), один из изначальных Домов, надзирает над законами Герметистов. Если Янычары служат в основном в качестве странствующих стражей порядка, Квезиторы председательствуют на Трибунале, решая вопросы, касающиеся закона и наказаний, создавая новые прецеденты или отметая старые, и решают судьбы магов, осуждённых за преступные действия. Квезиторы редко претворяют подобные решения в жизнь напрямую, но служат для интерпретации божественных, герметических, личных и людских законов. Довольно пугающий факт - Квезиторы сомнительно отличились, став волшебниками, впервые открывшими ритуал Гилгул.

На периферии распространённых практик Ордена находится **Дом Шиэй** (*House Shaea*) - группа, придерживающаяся ранних египетских атрибутов Ордена и пропагандирующая основы лингвистики в качестве ключа к пониманию мысли, восприятия и, таким образом, вселенной. Из этих элементов Шиэй извлекают знания, опыт и, в итоге, мудрость. Хотя другие Герметисты иногда презрительно отзываются о них как о простых писцах, эта преимущественно женская группа прилежно ведёт записи и, несомненно, хранит множество тайн, которые другие Дома страстно хотели бы узнать… или уничтожить.

Дом Солификати (*House Solificati*) является новейшим объединением на герметической сцене. Отдельные члены Солификати присоединились к Ордену после исчезновения их Традиций в Средние Века. Сейчас оставшиеся Дети Знаний, вместе с Учениками из Экс Мискелланиа, объединили силы своей бывшей Традиции, и добились признания ее в качестве полноценного Дома. Солификати - алхимики, практикующие материальную трансформацию в качестве метафоры эволюции людского в божественное. Они также экспериментируют с химическим просветлением в поисках метафизической субстанции, открывающей двери к высшему восприятию. Неудивительно, что Солификати обладают немалыми познаниями в Материи и изучают данную Сферу наиболее усиленно.

Возможно, самые странные из Герметистов, это члены **Дома Тиг** (*HouseThig*), также известные как Дети Рубина или Тигель Тига. Эти современные техномаги объединяют технологии с символизмом Ордена. Вместо того чтобы просто соорудить компьютер получше, адепт Тиг создаст магический. Там, где Технократ может полагаться на технологические новшества, маг Тиг сплетает духов и мистические силы в наукоподобную форму. Пусть они и являются чем-то вроде изгоев среди прочих Домов, перспективные новички Тиг демонстрируют большие надежды, комбинируя старинные герметические приёмы с идеями современного мира. Возможно, благодаря тому, что они не так сильно полагались на Мастеров и старых наставников, Тиг преуспели тогда, когда другие Дома были сильно подкошены в преддверии

Воздаяния.

И, наконец, **Дом Титал** (*House Tytalus*), делающий особый акцент на совершенствовании через борьбу. Любое движение во вселенной происходит от взаимодействия противоположных, разнонаправленных сил. Дом Титал проецирует этот императив на каждый уровень бытия, и его члены постоянно находятся в поиске вопросов, проблем и испытаний, которые достойны их умений. Ни один маг Титала не будет удовлетворён почиванием на лаврах или тем, что добился «достаточно» - всегда есть более высокий уровень мастерства, требующий нового уровня совершенства и эрудиции. Титал, несомненно, стремится улучшить Орден, но их методы зачастую бывают опасными. Некоторые задаются вопросом, не вызывает ли их присутствие больше раздоров, чем оно того стоит.

Философия

Философия Герметистов является сложной и многоуровневой. Прежде всего, Герметисты выделяют стремление к совершенству. Это стремление проявляется в испытаниях, проверках, самопознании и соединении разрозненных структур, вроде несопоставимых языков или математических головоломок. В идеале, каждый индивидуум наделён Словом, божественным императивом, который направляет откровения личности. Исследуя границы этого Слова и все его значения, индивидуум поднимается до своей внутренней сущности, а затем и выше. Каждый шаг в этом процессе - испытание, требующее скачка восприятия, но также оно и открывает доступ к следующему пути. В итоге, человек проходит достаточно далеко, чтобы стать чем-то необъятно божественным.

Недостатки

Пусть Орден и отличается похвальным единством и сводом знаний, его политическая раздробленность и гордыня служат камнем преткновения на пути к просветлению. В истории Герметистов можно найти множество решений, принятых по эгоистическим причинам, ради политической выгоды или благодаря убежденности Герметистов в том, что их исследования ставят их выше забот других Традиций. Каждый Герметист проходит сквозь адский огонь расспросов на пути к знанию, и это с трудом отвоёванное знание ревностно оберегается и воспринимается как драгоценное зерно истины. Когда подобные идеологии сталкиваются, разойтись мирно невозможно.

В прошлом Орден яростно сражался за признание в Совете Традиций, ссылаясь на свои многочисленные вклады и магическую мощь. Внутри Ордена Дома боролись друг с другом за ресурсы, учеников, даже за пункты магических теорий. Не смотря на введение Диспутов для мирного решения споров, волшебники конфликтовали и убивали друг друга, когда их энергию можно было направить на достижение Восхождения или борьбу с врагами Традиций. Кроме того, Орден

скрывал злодеяния и проблемы лишь ради того, чтобы использовать их в качестве рычагов в политических махинациях, и пытался заставить другие Традиции подладиться под его точку зрения. Ни одно из подобных действий не внушило другим магам любви к Ордену.

Что касается внутренних дел, Орден нередко ограничивает своих членов из-за их политической прозорливости. Если Мастер желает, чтобы был избран или отклонён определённый курс действий, Талисман сменил владельца, возвысилась или пала Часовня, судьбы других магов могут зависеть от того, находятся ли они на его стороне или нет. Исполненный благих намерений Ученик может обнаружить, что впал в немилость всего лишь за высказывание полезных идей, и обучение может стать очень сложным, если не пообещать отплатить потом, в частности — оказать услуги. Многих Герметистов настолько поглощают их политические устремления и личные поиски, что они теряют понимание прогресса в Восхождении и самосовершенствовании, вместо этого сражаясь в политической войне, которая подтачивает и распыляет их силы. После гибели большинства представителей высших эшелонов власти Герметистов, всё это склонно меняться - или же новая кровь может превратиться во всё ту же старую гвардию.

Теория и Практика

Орден обучает своих членов в соответствии со стилем Дома, но современное обучение нередко бывает весьма разносторонним и сосредоточенным на проблемах выживания. Согласно герметической теории, каждый индивидуум наделён божественной искрой и потенциалом самосовершенствования, но мало кто реализует его или готов к нему. Поэтому важно отделить зёрна от плевел. Пусть не-Пробуждённые ведут свои банальные жизни - нам нужно сосредоточить настоящее внимание и обучение на тех, кто способен им воспользоваться.

Герметическая магия в высшей степени сосредоточена на символизме, она призывает ангельские имена, чтобы открыть двери Творения, нередко на тайном енохианском языке. Благодаря этому языку ангелов, Герметист может выпустить на волю звуки и вибрации, резонирующие с основными элементами Земли, и подчинить их своей воле. В число других герметических элементов входят клинки, жезлы и посохи, традиционные инструменты, олицетворяющие насилие и власть, а также круги, треугольники и прочие геометрические символы, способные олицетворять направления, измерения или границы своей простой чистотой и математической точностью. Кое-какая магия духов полагается на древние договора, заключённые в былые дни. Точно также, как Герметисты увлекаются заключением сделок между собой, они нередко заключают сделки с духами, чтобы получить знания или поддержку, призывая потом этих духов с помощью особых символов или объектов. Некоторые символы, вроде Печати Соломона, даже считаются наделёнными бесконечной энергией или божественным доступом к

ключам мироздания, поэтому могут использоваться для проведения заклинаний снова и снова.

Герметисты собираются и обучаются в Часовнях, как и прочие маги, но они знамениты тем, что первыми внедрили эту идею среди Традиций. Большинство Герметистов ведут двойную жизнь - Герметическое Слово и тайное имя отделено от повседневной жизни. В конце концов, несмотря на необходимость осваивать множество языков, эзотерическую математику и символогические труды, Герметисты должны быть способны выжить в современном мире, особенно когда так опасно входить в мир духов. По данной причине Герметисты держат свою истинную принадлежность в тайне, наподобие того, как это делают куда менее сверхъестественные объединения масонов и розенкрейцеров.

Сфера Специализации: Силы

Распространённые Фокусы: заклинательство на енохианском и других загадочных языках, пентаграммы и круги, Печати Соломона, специфические числа, посохи и жезлы, клинки.

Концепции: адепт тайного знания, бизнесмен, дипломат, федеральный чиновник, историк, лингвист, политик.

Цитата: Нам принадлежит гром, Слово и вдохновение. Когда все люди достигнут совершенства, тогда и наш Орден добьется славы!

Стереотипы

Акашийское Братство: Пусть мы с ними и стремимся к совершенству, им недостаёт инструментов и знаков, которые указали бы путь.

Небесный Хор: Их огонь некогда опалил нас, но наши устремления превосходят их простую надежду на внешнее божество.

Культ Экстаза: Без фокуса или дисциплины, они - лишь малые дети в Искусстве.

Толкователи Грез: Мы требуем верности у духов, а не потакаем их капризам.

Эвтанатос: Обычные убийцы, чьи деяния разрушают священную силу магии.

Сыны Эфира: В их игрушках есть магия, наподобие той, что в наших старинных артефактах, но они должны выйти за границы

материального.

Вербена: Деревенские ведьмы и травницы.

Адепты Виртуальности: Так близки к открытию структуры магии, и так далеки от того, чтобы что-либо сделать с нею.

Пустые: Вот что бывает, если у магов не оказывается настоящих наставников.

Сыны Эфира (Sons of Ether)

Не вся наука должна быть банальным и жестко регламентированным процессом, как это провозглашает Технократия. Так утверждают Сыны Эфира, и они претворяют в жизнь именно то, что исповедуют. Сыны Эфира пользуются всем - от безумных чудес науки викторианской эпохи до ультрасовременных альтернативных научных теорий. Если другие техномаги исследуют новые миры, Сыны Эфира берут выброшенный мусор технологии и превращают его в порождения своей фантазии. Для них не бывает слишком странных изобретений, слишком причудливых теорий - они находят способ модифицировать и использовать что угодно. Противоречия? Невыполнимость? Чепуха - есть лишь двери, пока ещё не открытые Наукой!

История

У Сынов Эфира, чьи корни прослеживаются до Средних Веков и которые в последнее время пережили серию изменений, весьма сложное прошлое. Фундаментальные принципы Традиции описаны в документе под названием Китаб аль-Аласир, Книге Эфира, в которой ранние философы выдвинули идею науки, базирующейся не на наблюдениях, а на вере. Этот документ, предположительно основанный на трудах древних философов и переведённый с помощью нескольких систем тайнописи, в итоге всплыл в Испании 12-ого века, где пара инициативных мистиков - кустарь-Герметист и Храмовник - отнеслись к этому учению всерьёз. Они создали Гильдию Натурфилософов, направленную на изучение метафизики и мистицизма. Совместно с наиболее здравомыслящими тружениками Ренессанса, эти гильдийцы устремились к созданию новых творений и изобретений. Однако если Орден Разума провозглашал рациональное и постижимое состояние вселенной, Гильдия полагала, что творение работает благодаря искре гения в человеке, что вселенная безгранична до тех пор, пока её таковой считают.

Гильдия Натурфилософов сумела выжить, пусть и в неявной форме, укрывшись среди различных групп творческих первопроходцев, так

никогда по-настоящему и не объединяясь со времён своих основателей. Тем не менее, эпоха Ренессанса сменилась веком технологий, благодаря которому появились возможности, о которых раньше человечество не могло и мечтать. Те, кто сумел разглядеть эти возможности, кто стремился к чему-нибудь значительному вместо отрицания перспектив, по-прежнему несли знамя Гильдии до тех пор, пока она не оформилась в качестве признанной части Ордена Разума. Искра в буквальном смысле разгорелась одновременно с освоением электричества, поскольку эти учёные образовали группу Инженеров Электродинамики.

Добрую половину столетия Инженеры пропагандировали чудеса электричества, ценность экспериментального наблюдения и силу исследовательского духа. Их методы отступили пред лицом более рациональных устремлений новой Технократии. Желая погрузиться в неизведанное, оставшееся на задворках диких теорий и дискредитированных наук, Инженеры угрожали технократической идее безопасного, стабильного, систематичного научного мира. Осуждая методы Инженеров, Технократия наложила на них санкции, вплоть до публичного осуждения их любимых теорий. То, что Технократия объявила Эфир фикцией, стало последней каплей. Конвенция взяла себе новое название - Сыны Эфира - и обратилась за помощью к Традициям.

В ходе нескольких следующих десятилетий, Эфириты альтернативным путём развивали современные теоретические науки и обновляли старые. От ранцевых двигателей до квантовой механики, от математики хаоса до эфирных кораблей - они всюду воплощали свою приверженность истинно вдохновенной науке в многочисленных оригинальных изобретениях. Их путешественники пересекали земной шар в качестве героев, чьи деяния – которые были слишком невероятными, чтобы зафиксировать их как факты – просачивались, вместо этого, в массовую литературу. И они продолжали мечтать - и строить.

Сегодня Сыны Эфира занимают видное место в Совете Традиций. Хотя многие считают их ненормальными или просто неуравновешенными, их устройства и изобретения иногда работают там, где другая магия бессильна. А их близкое знакомство с технологией наделяет их преимуществами в борьбе с Технократией. Поскольку наука проникает в бесконечное множество более тонких сфер, у Сынов Эфира появляется ещё больше новинок для изучения. Квантовая теория приемлет субъективное восприятие вселенной. Теория темной материи постулирует существование окружающего нас незримого, но массивного вещества — эфира. Сыны Эфира всегда обновляли старое, и это проявляется и в жизнеспособности их Традиции.

Организация

Учитывая беспокойную и хаотичную натуру большинства Эфиритов, неудивительно, что и сама Традиция им под стать. Учениками их обеспечивают научные аудитории и философские дискуссии. Причем нередко после открытия природы Китаб аль-Аласир - после того как истинный Учёный незаметно оставит экземпляр книги рядом со студентом. Студент, способный прорваться сквозь барьеры традиционной логики и реализовать собственные теории вопреки свойствам вселенной, может начать ученичество в качестве истинного Сына Эфира.

Единожды начавшись, развитие студента идет согласно академическому порядку. Эфириты ведут переписку и печатают журналы и газеты для пропаганды своих теорий. Публикация в «Парадигме» - журнале Эфиритов, посвященном универсальной науке - престижнейший из подобных трудов, но другие издания и публикации также могут иметь вес. Те, кто постоянно создают полезные и интересные теории - особенно те, кто собирают на их основе функционирующие устройства - заслуживают признания. Чем лучше развит студент и его теории, тем больше он заслуживает похвал. В итоге Сыны Эфира получают звания, такие как Доктор и Магистр Наук.

Раньше Верховной Палатой, руководившей всей Традицией, была Часовня Горизонт, расположенная недалеко от Парижа, но сейчас для обсуждения развития Традиции Учёные собираются в более незамысловатых помещениях. Как правило, Магистры Наук и Доктора составляют Верховную Палату, которая служит частично парламентским, а частично — академическим объединением. Однако пусть студент и может служить в качестве «грубой рабочей силы», каждый истинный Учёный помнит, что вдохновение это глубоко личный подход, и придаёт значение идеям любого Эфирита. Теоретически.

Фракции

Эфириты склонны сбиваться в группы – даже, несмотря на крайние несовпадения своих теорий. Часто несколько научных специалистов

обмениваются знаниями в своих областях работы, чтобы совместно работать над крупным проектом, для которого требуются все их познания. Фракции Эфиритов, как правило, возникают из подобных объединений. Некоторые сообщества достаточно стабильны, чтобы привлекать новых членов и оставаться однородными.

Эфиронавты (*Ethernauts*) - пионеры космоса, исследующие пределы вселенной и других измерений в поисках новых чудес, чтобы принести их на Землю. Они посещают другие миры на своих мощных эфирных кораблях, саботируют Покорителей Бездн и привозят образцы диковинок. Благодаря невероятным познаниям в области Материи некоторые из этих первопроходцев разработали теории, способные защитить их корабли от штормов, бушующих между стенами измерений, и их когда-то осмеиваемая группа может стать мощным инструментом по исследованию Умбры.

Хорошо организованные **Утописты** (*Utopians*) хотят с помощью Науки построить на Земле лучшее будущее. Эти Учёные не только распространяют эффективные устройства для улучшения качества жизни, но также и эффективные идеи - выражения чудес, надежды и единства. Их чувство социального долга заставляет их помогать другим и создавать необычные теории, доступные всем.

Немногочисленные оставшиеся **Кибернавты** (*Cybernauts*) **-** странники по Цифровой Сети, стремящиеся подчинить её своим желаниям. Эти Эфириты страстно верят, что Сеть является следующим полем боя Пробужденных, и что сознание Спящих сделают выбор именно там. Разумеется, у большинства магов - то есть, Учёных - в наши дни есть намного более важные дела на Земле, поэтому фракция Кибернавтов теряет популярность. Тем не менее, Сеть - идеальное место, чтобы опробовать теории в виртуальном пространстве, где они с куда меньшей вероятностью повредят реальному миру.

Прогрессоры (*Progressivists*) желают модернизировать Традицию, начиная с внутренней политики и структуры и вплоть до переработки теории и практики. Эта преимущественно женская фракция утверждает, что Традиция в ходе последних лет плохо справлялась с поддержанием социального развития, и что тенденция Эфиритов полагаться на устаревшие социальные конструкции и устаревшие технологии слишком ограничивает Традицию в целом. Большинство Прогрессоров хотят начать с переименования Традиции и введения более демократической системы правления.

Термин **Безумный Ученый** (*Mad Scientist*) относится к тем Эфиритам, которые явно склонны создавать опасные устройства сомнительного назначения. Печально, но факт - гений Эфиритов нередко сочетается с некоторой неуравновешенностью, или со стремлением воспринимать «большую картину» в том виде, в каком она не соответствует сути задачи. Эти Эфириты породили легенды,

подобные Доктору Франкенштейну, чьи достойные усилия были извращены до печального результата. Они являются не столько частью единой фракции, сколько примером известного феномена, существующего внутри Традиции.

И, наконец, **Авантюристы** (*Adventurers*) - Учёные, которые полагаются не только на свое научное мастерство, но и на физические способности, сообразительность и смелость исследовать новые области мира, сражаться со «злодеями» и совершать героические поступки. Хотя многие могут насмехаться над ними как над упрощенцами, четырёхцветные наследники Дока Сэвиджа[11] и Джона Картера[12] определённо наделены некоторой ностальгической привлекательностью. Современные Авантюристы исповедуют более прагматичный подход, используя свою поразительную Науку для создания фантастических, но зачастую замаскированных, доспехов и оружия, чтобы с их помощью проводить свой крестовый поход против преступников, лицемеров и безумцев. Опять-таки, они являются не столько реальной силой внутри Традиции - нет никакого «Легиона Супергероев» - сколько новым подвидом ученых.

Философия

Если Технократы изучают вселенную как статичный шаблон, объяснимый с помощью соответствующей науки, Сыны Эфира отрицают подобное мнение, считая его глупым. Вселенная слишком безгранична и её изменения слишком многообразны, чтобы ею могла управлять какая-либо единая формула. Разумеется, сам факт наблюдения влияет на результат, как выяснила сама Технократия в ходе признания квантовой науки. Поэтому открытие и изобретение являются личными процессами, направляемыми удивлением и вдохновением индивидуума. Не бывает «невозможного» или «тупика» - это лишь путь, который кто-то другой не пожелал исследовать. Из «опровергнутых» теорий прошлого Сыны Эфира создают чудеса будущего.

Недостатки

Учитывая, насколько сильно различаются их теории, факт того, что сыны Эфира вообще могут общаться между собой, сам по себе является чудом. Их концепция науки в высшей степени индивидуальна уже по определению, даже в большей мере, чем магия других Традиций. У каждого отдельного Эфирита есть свое собственное мнение - практически во всём. В результате, двум Эфиритам бывает очень сложно найти общую почву при обсуждении своей практики, особенно если оба Эфирита придерживаются взаимоисключающих теорий. И оба они, разумеется, правы - это подтверждается тем, что изобретения обоих работают. Поскольку Эфириты с трудом могут достичь внутреннего понимания, почти невозможно представить, чтобы они стали понятны другим Традициям. Три любых Эфирита, обсуждающих магический вопрос, сразу выдадут на-гора пять-семь различных - и в

равной степени невероятных - теорий. Эта индивидуализация очень осложняет Эфиритам возможность распространять свои сложные идеи и впечатляющие теории, и в ещё большей мере осложняет приспосабливание этих теорий к другим Традициям.

Теория и Практика

По мнению Сынов Эфира вся магия сводится к Науке. Восприятие определяет вселенную, и поэтому каждый учёный выстраивает собственную модель реальности. Отсюда индивидуум может выдвигать теории о принципах работы реальности в своём понимании, и эти теории позволяют ему творить. Благодаря интуитивному прозрению ученый создаёт изобретения, наделяет их искрой энергии и понимает их на таком уровне, который больше никому не доступен.

Изобретения Эфиритов, разумеется, глубоко индивидуальны. Одни - крайне причудливы, другие более практичны и основаны на «настоящей» науке, вроде фазоэнергетической защитной системы. Творческие склонности каждого отдельного ученого влияют на его стиль. Поэтому некоторые Эфириты пользуются большими, громоздкими творениями, порожденными технологиями 1950-ых или более ранних годов, в то время как другие создают новые ответвления современной технологии и творят чудесные компактные и удобные устройства. Некоторые Эфириты также экспериментируют и с ментальными способностями, физическими феноменами и псевдомистицизмом - особенно те, что относятся к группировке Авантюристов.

Когда Эфирит выводит новую теорию и строит на её основе изобретение, распространённой практикой является уведомление об этом с помощью периодических изданий сообщества. Таким образом, каждый Эфирит сможет изучить теорию, определить её персональную действенность и использовать или видоизменить по своему желанию. Именно таким образом великое множество простых изобретений было распространено среди всех Эфиритов. Там, где для создания повторяющихся эффектов другие Традиции могли бы полагаться на Заклятия, у Эфиритов есть вещицы и формулы, которые были распространены, отточены и проверены временем.

Использование особых материалов зависит от конкретного ученого. Некоторые берут для своей работы преимущественно один уникальный материал - самым распространённым примером является эфир - в то время как другие более прагматичны. Ученые известны тем, что пользуются всем подряд - от тщательно и вручную изготовленных волокон и деталей из плутония, серебра, биоматериалов или ещё более странных веществ, до устройств, построенных на основе устаревшей техники, переделанной для выполнения новых функций. Скажем, роботов, собранных из кухонных комбайнов.

Сфера Специализации: Материя

Распространенные Фокусы: Компьютеры, эфирные защитные очки, инженерные схемы, ручные инструменты, математические конструкции, ментальные дисциплины, научные измерительные приборы, особые сплавы, хронометры

Концепции: астронавт, любитель гаджетов, медик, натурфилософ, специалист в области общественных наук, инженер-теоретик, торговец

Цитата: Истинное чудо наук не в их способности объяснить вселенную, но в их возможности задавать новые вопросы.

Стереотипы

Акашийское Братство: Их монахи обучают полезной дисциплине и ментальным техникам, но должны осознать силу материальных наук.

Небесный Хор: Преклонение перед божественным - это очень хорошо. Но лишь если оно не заслоняет личного развития.

Культ Экстаза: Они отлично подходят, чтобы обмыть новое изобретение!

Толкователи Грез: Совершенно непостижимы.

Эвтанатос: Как можно настолько увлечься смертью, чтобы жить ею?

Орден Гермеса: Повторяемые формулы, но слишком жесткие для истинного вдохновения.

Вербена: Разве черная магия не вымерла в Темные Века?

Адепты Виртуальности: Они слишком полагаются на фантазии, но создают кое-какие полезные игрушки.

Пустые: Не бывает вдохновения без искры духа.

Вербена (Verbena)

Мы приходим в мир в крови и крике. Мы добываем плоды и мясо ради пропитания. Мы растём, учимся и приспосабливаемся. Мы чахнем и умираем, лишь ради того, чтобы напитать новую жизнь. Этот бесконечный цикл полностью затягивает Вербену, а его постоянное биение - сущность Традиции. Первобытные колдуны,

могущественные целители, умелые оборотни - Вербены погружаются в секс, кровь и плоть без колебания. Их дикое понимание жизни подпитывает столь же первобытную магию.

История

Как и у Древа Жизни, которое является их символом, у Вербены глубокие корни. Согласно их собственным преданиям, первое единение разделенных Пречистых - Аватаров - с новым миром плоти породило первых человеческих шаманов. Недавно образовавшаяся плоть все еще сохраняла свою связь с первозданным состоянием. Сочетание наполненного душой дара с чувственной, растущей жизнью, породило первых примитивных чародеев. Эти шаманы, по словам Вербен, понимали своё место в жизненном цикле. Их связь позволяла им видоизменять тела по своему желанию, чтобы занять собственное место среди жизненных процессов и понять живые нити Кружева.

Впоследствии, зарождение цивилизации заставило их расселиться среди множества народов и групп. Они несли с собой священное знание о живом мире и распространяли его везде, где могли. Однако люди всегда плохо воспринимали такие понятия как смерть и болезнь, являющиеся такой же частью природного цикла, как здоровье и процветание. Поэтому, пусть они и были целителями и мистиками, Эдуна - предшественники Вербена - должны были скрываться среди прочих тайных объединений. По ходу этого, они скрывали элементы своей знаний в деталях преданий, небольших традициях и обычной народной мудрости.

Эдуна распространяли свои мистические обычаи в Греции, Риме, Англии и гораздо более далеких странах. В греческих легендах почитались олицетворения матери, и говорилось о тонкой границе между жизнью и смертью. Английское язычество отдавало дань различным богам и богиням земли и неба с помощью жертвоприношений и обрядов. Римляне наделяли саму Землю личностью дарительницы жизни. Круги плясок всё расширялись, и обряды плодородия входили в повседневное пользование.

Рост влияния Церкви в Европе в Темные и Средние Века подорвал организацию Эдуна. Боязливых крестьян учили остерегаться своих первичных нужд и желаний, а необразованное население ждало от Церкви спасения после падения Рима. Инквизиторы Церкви преследовали «ведьм» и препятствовали их занятиям. И без того осмотрительные маги бежали, скрывались, обращались и массово умирали. Их сила была подточена, и немногие уцелевшие волшебники скрылись в сферах Горизонта, подводных лабиринтах и тайных лугах, или же практиковали неявные формы своей магии в качестве мудрых целителей или травников, не вынося свои убеждения на глаза общественности. По сути, само название «Вербена», изначально использовавшееся как обозначение целебной травы, пристало к

Традиции благодаря её прославленным травяным припаркам, эликсирам, мазям и лекарствам, а также любви к живым растениям.

Язычники, натуралисты и сезонные празднества укрывали Вербену во время Ренессанса, а возрождение интереса к оккультизму лишь подстегнуло их рост в 1800-ых годах. Однако многие обычаи Вербены были утрачены или упрощены, а вливания нео-язычества и современного викканства просочились в Традицию с запозданием и сквозь определённое сопротивление. В нынешние дни оставшиеся Вербены привычны к принятию подобных членов, однако учения Традиции распространяются куда дальше, чем представления, исповедуемые подобными возрожденческими группами. К счастью для Вербены, у них всегда была крепкая основа. Их маленькие объединения носят очень личный характер, и Вербены нередко более общительны - по крайней мере, в своей среде - чем другие маги, поэтому они смогли сохранить множество элементов своего наследия, которые иначе были бы утрачены. Интерес к магии кристаллов, гербализму, ароматерапии и тому подобным практикам лишь продолжает подпитывать Вербену, и те, кто ощущают биение самой жизни, продолжают к ней присоединяться.

Организация

На локальном уровне, Вербены обычно сосредоточены вокруг Ковенов - небольших групп магов - и точного, зачастую имеющего мистическое значение, числа вроде 3 или 13. В Ковены Вербены нередко входят целые семьи, если это только возможно, и они могут распадаться и формироваться заново, когда возникает необходимость создания групп в других районах или принятия новых членов.

Крупные собрания проводятся во время сезонных праздников, когда множество Ковенов собираются для проведения особых обрядов. На этих собраниях любой должным образом инициированный Вербена может высказать свое мнение, но особый вес имеют слова тех, кто

наделён мудростью возраста, проницательностью и хорошей памятью прошлых жизней.

Как и всё остальное в этой Традиции, членство в ней - не для слабых духом. Ученики переживают ритуальные - и символистические - смерть и возрождение, затем проходят серию суровых испытаний, которые должным образом оценивают их отвагу и приглашают их в ряды Традиции. Те, кому не хватает сил выдержать всё необходимое, должны остаться кандидатами или уйти. Однако, к счастью, Вербены обычно не убивают тех, кто не прошел их испытания. Нередко присутствуют определённые трения между фракциями, поскольку более прогрессивные Вербены пропускают обряды, которые традиционалистам кажутся важными, но все доказывают свою преданность перед принятием.

Фракции

Веря, что Аватар воплощает собой отражение первозданных энергий, Вербены обычно разделяются согласно видам Энергии. Это разграничение проистекает не столько из раскладывания по полочкам Аватара и его отдельных недостатков, сколько из естественных стремлений души мага. Некоторые Вербены даже отслеживают генеалогические линии в убеждении, что Аватары склонны перерождаться в семейных группах, и есть некоторые доказательства, что они могут быть правы. Однако Вербены никоим образом не принуждают к распределению по группам на основе предрасположенностей их Аватара. Маг всегда может выбрать союз, основанный на его личных предпочтениях.

Основу Традиции Вербена формируют **Хранители Древа** (*Gardeners of the Tree*), маги Узора, стремящиеся поддерживать жизнь и чистоту старинных традиций. Эти маги ведут записи, отслеживают генеалогию семей и восстанавливают наследие обрядов Вербены. Их учёность нередко весьма примечательна, и они упорно к ней стремятся. Консервативные Хранители считают «истинными Вербена» лишь тех, чья кровь связана с какой-либо древней семьей, находившейся у истоков Традиции. Более гибкие Хранители довольствуются восстановлением в памяти древних обрядов и распространением наиболее фундаментальных элементов наследия Вербены.

Ткачи Судеб (*Twisters of Fate*) ещё более примитивны, чем Хранители. Эти маги Изначальности следуют древним песням, которые больше не слышны другим Вербенам. Их нередко считают странноватыми даже по меркам Вербен. И их можно было бы счесть отколовшейся группировкой, будь у них сколько-нибудь значительное единство. Тем не менее, они наделены мудростью и хранят множество могущественных воспоминаний о былых жизнях. Они нередко испытывают стремление восстанавливать утраченные обычаи и упрощать сложные ритуалы Вербены до их основ.

Искатели Луны (*Moon-Seekers*), как следует из их названия, относятся к подвиду искателей. Эти Вербены - путешественники, исследователи, те, кто с готовностью принимает новое. Искатель Луны столь же склонен пользоваться нью-эйджевой церемонией колебания кристаллов, как и традиционным атамэ и ритуалом гравировки рун. Эти Вербены предпринимают далекие странствия, дополняя репертуар Традиции новыми элементами и выискивая подтверждения жизни и божественности в простых обрядах, создаваемых людьми для себя в новом тысячелетии. У этих Вербен часто бывают прочные связи с общиной, и они любят учиться не меньше, чем учить.

И, наконец, **Ткачи Жизни** (*Lifeweawers*) обычно наделены Аватарами Динамики. Эти Вербена отправляются странствовать вдаль от дома, игнорируют старые обряды и упорядочивают вещи по мере своего продвижения. Более консервативные Вербены нередко смотрят на них косо, но Ткачи Жизни по-прежнему выказывают преклонение перед жизнью и понимают ценность жертвы. Эти маги любят исследовать границы своих возможностей. Они меняют форму, работают с множеством различных Узоров и обычно не боятся испачкать руки, охватывая столько Творения, сколько могут удержать. Им ведома радость открытий.

Отдельные Ковены и Кабалы Вербены иногда могут считаться фракциями, но обычно они слишком малы, чтобы их сравниться с более широкими группами.

Философия

Жизнь - величайшая загадка вселенной. Основа материи и энергии не растёт, не думает, не реагирует и не размножается. Вся жизнь - это цикл, формирующий пульс Земли. В крошечных фрагментах этой сети расположены отдельные личности, все они соединены вместе общими переживаниями и дыханием. Распознать постоянство жизненных циклов - значит осознать, что её система разрастается за пределы любых ожиданий и границ, чтобы принимать любую форму и добиваться любой цели. Этот процесс никогда не бывает лёгким. Нередко он наполнен болью, хищничеством и смертью. Жизнь продолжается, не смотря ни на что.

Недостатки

Кровавые жертвоприношения и странные ритуалы - не для брезгливых. У будущего Вербены должен быть крепкий желудок, чтобы вписаться в Традицию. Также, Вербены могут быть грубы и неприятно открыты для занятий, которые многим показались бы отталкивающими и запретными. Как следствие, остальные Традиции предпочитают относиться к ним настороженно. Более стерильные Традиции, вроде Сынов Эфира или Ордена Гермеса, считают Вербена неприятно первобытными. Интуитивные группы, наподобие Толкователей Грез или Эвтанатос, признают общее родство, но всё равно косо смотрят на

абсолютную жестокость, с которой Вербена может имитировать жизненный цикл.

Поскольку их магия так тесно связана с первобытной живой природой, Вербену нередко причисляют к категории «сатанинских ведьм» даже сегодня. Пусть современный человек может и не понимать, скажем, технологий Мастеров Виртуальности или песен Толкователей Грез, они вполне приятны. Неприятное знакомство с тем, как Вербена воплощает в жизнь домашние предания, порождает достаточный дискомфорт, чтобы Спящие, увидевшие ее деяния, испугались - и многие, в результате, ополчаются на нее.

Теория и Практика

Во многих отношениях, Вербена считают себя защитниками мифических нитей - элементов магии, которые переплетены с более повседневными аспектами жизни. Ранние маги естественным образом ощущали взаимодействие жизни и духа благодаря своим крепким узам с Творением и Пречистыми. Хотя сейчас эти узы ослаблены и умирают, Вербены по-прежнему чувствуют схожие позывы, и трудятся, чтобы поддерживать такие узы где только можно - в простых действиях, верованиях и традициях, подтверждающих могущество жизни.

С помощью ритуалов плодородия, плясок и простых радостей, Вербена распахивает своё восприятие для биения жизни. Для этой Традиции поступки, подтверждающие природу жизни, являются священными. Вербена с почтением принимает и познает смену времен года, здоровье, секс и чувственность, грубые эмоции и инстинкты.

Однако, благодаря своей связи с бытием, Вербена понимает, что жизнь не всегда чиста, приятна и счастлива. Кровь наделена грубой силой благодаря тому, что является символом и, образно выражаясь, ключом к основам жизни, а потому Вербены черпают эту силу с помощью скарификации и жертвоприношений. Хищники охотятся и убивают своих жертв, и Вербена верят в правильность естественного цикла подобных поступков. Боль - это средство обучения, а не то, чего нужно избегать. Таким образом, Вербена находятся в куда большем согласии со своими дикими, инстинктивными побуждениями, чем большинство людей - той животной природой, которая способна кого-то привести в замешательство. У большинства других религий и групп есть некая черта, которую они не преступят, или определённое убеждение, от которого они не отрекутся - вера в то, что кровь священна и не должна проливаться, или что секс познаётся через воздержание. Но Вербены не из таких - они пользуются любыми неистовыми приёмами.

В своей магии Вербена пользуются всем, от кровопускания до гравировки рун, жертвоприношения животных, травяных зелий, обрядов превращения и даже некоторых техник «Нью-Эйдж», просочившихся в Традицию. Ключ в том, чтобы найти природный

элемент, который связан с сознанием Вербены. По мнению Вербен, естественный резонанс жизни никогда не исчезает из мира, даже когда человечество ломает его баланс неограниченным ростом и уничтожением множества биологических видов. Прислушиваясь к этому ритму, Вербена делают то, что необходимо - и будь прокляты обычаи и правила.

Сфера Специализации: Жизнь.

Распространенные Фокусы: алтари, атамэ, кровь, котлы, заклинания, кубки, пляски, травы, благовония, суровые испытания, пентакли, руны, жертвоприношения.

Концепции: художник, биолог, ремесленник, дайвер, целитель, травник, политический активист, жрец (жрица), рейнджер, мастер рун

Цитата: Жизнь - повсюду вокруг нас. В воде, в деревьях, в сочной жестокости хищника и жертвы, в вашей крови. Она сильна, влажна, беспокойна, естественна, она - это вы.

Стереотипы

Акашийское Братство: Как бы ни был могущественен разум, он не может так легко отрекаться от тела.

Небесный Хор: Бескрайняя дерзость упорных заявлений о существовании их единственного Бога отвратительна. Пора бы им самим поближе познакомиться с кострами их собственного ада!

Культ Экстаза: Жизнь может быть возбуждающей, но далеко не всегда. Их путь - бегство, а не признание.

Толкователи Грез: Их положение так печально, их призыв так похож. Мы говорим с одним голосом, мы - с сердцем, они - с душой.

Эвтанатос: Мы оба постигли начало и конец. Им необходимо увидеть то, что находится между этим.

Орден Гермеса: Иногда - союзники, часто - противники. Они позаимствовали множество наших приёмов, но не признают наши общие узы.

Сыны Эфира: Живой организм - вот величайшая из машин.

Адепты Виртуальности: Их стерильный мир - замена плоти, в которой они были рождены.

Пустые: Пустое дерево может казаться величественным, но оно гниёт изнутри.

Адепты Виртуальности (Virtual Adepts)

Ни одна из Традиций не отражает современный мир в большей степени, чем Адепты Виртуальности. Эти бывшие Технократы с готовностью принимают технологии и их способность помогать людям, и стремятся сделать эти технологии доступными для всех. Если большинство Традиций сосредоточено на старомодных приёмах и обновлении древних практик, то Адепты Виртуальности находятся на переднем фронте поиска новшеств. Они оседлали волну компьютерной революции - они пользуются машинами, чтобы расширять пределы собственного разума, пользоваться всемирными коммуникациями и формировать новаторский взгляд на реальность. Продвигая компьютерные и коммуникационные технологии в Массы, Адепты Виртуальности помогают людям обогатить мышление. Распространение информации и знаний делает богаче всех и ведёт к возникновению лучшей версии мира, оставляя позади устаревшие воззрения, физические страдания и социальное неравенство.

История

Неудивительно, что Адепты Виртуальности отпочковались от тех же корней, что и Сыны Эфира, начав в качестве Конвенции Технократов, когда Инженеры Электродинамики и Механики Технократов породили целую дисциплину, посвященную вычислению, логическому мышлению и процессу хранения и интерпретации данных. Эти учёные разработали машины, позволяющие людям обрабатывать информацию, хранить изображения и слова и расширять человеческое восприятие, память и вычислительные способности, которые теперь могут выходить за обычные ограничения разума. Вдохновлённые такими нововведениями как телефон и дифференциальная машина, эти фантазеры стали Дифференциальными Инженерами. Они работали со сложными моделями дифференциальной машины Бэббиджа, вычислительной теорией Ады Лавлейс и устройствами Белла для дальней коммуникации. В то же время, они переняли электрические теории Инженеров Электродинамики и революционные идеи таких светил, как Никола Тесла. Результатом, естественно, стала группа ученых-фантазеров, которые выдавали идеи с бешеной скоростью, подпитывали собственные открытия своей новой вычислительной и коммуникационной мощью и наслаждались дикими сторонами сверхсовременных теорий.

Естественно, развивающаяся Технократия нуждалась в компьютерах и коммуникациях, разрабатываемых Дифференциальными Инженерами,

но сетовала на их анархистские склонности, бессистемное развитие и едва прослеживаемую информационную сеть. Назревать эта проблема начала в ходе Второй Мировой Войны. Идеалистичные Виртуалисты настаивали, чтобы Технократия присоединилась к Союзникам против Гитлера на раннем этапе войны, но Технократия медлила с вмешательством. Виртуалисты тайно ввели в игру свои ресурсы, чтобы помочь Союзникам, и тем самым, посеяли семена раздора. Единожды не подчинившись общей политике Технократов, после Второй Мировой Войны Виртуалисты сплотились для осуществления собственных тайных проектов. Исследования Виртуалистов увенчались открытием виртуальной реальности, когда Алан Тьюринг разъяснил свою теорию виртуального пространства, машинного интеллекта и самовоспроизводящихся устройств. Однако Технократия навсегда заткнула ему рот из-за его чрезмерно активных исследований.

Потеря Алана Тьюринга показала Адептам Виртуальности нежелание Технократов принимать их новые технологии. Технократии требовались методики Адептов Виртуальности, но она собиралась внедрять их как обычно - медленно и монолитно. Адепты Виртуальности хотели взорвать людское восприятие своими новыми разработками и сделать новейшие технологии доступными для всех. Адепты Виртуальности всего мира восприняли гибель Алана Тьюринга как послание от Технократии, велящее делать всё так, как им говорят, и изобретать там, где было приказано изобретать, иначе они будут пущены в расход. В типичной анархистской хакерской манере Виртуалисты отказались признавать власть Технократии. Большинство Виртуалистов сбежали, и вся Конвенция коллективно попросила принять её в ряды Традиций. Жестоко подавляемым Традициям требовалась внутренняя информация о Технократии и держатель Кресла Связей в Совете. Адептам Виртуальности требовалась организация для прикрытия в сочетании со свободой для продолжения их передовой работы. Эти две группы нашли друг друга.

Хотя многие представители Традиций по-прежнему не доверяют Адептам Виртуальности из-за того, что те слишком полагаются на технологию, эта Традиция – их основное оружие против Технократии. Их понимание инструментов Технократии и способность оборачивать устройства против технологических врагов делает их незаменимыми в неизбежных конфликтах. В идеологическом плане Адепты Виртуальности постоянно стремятся к новым видениям реальности, и воплощают эти видения в жизнь с помощью виртуального пространства.

В Цифровой Сети они - хозяева всего, что исследуют, и они выискивают любые возможные идеи для будущего мира. Эти детали делают их воистину живой технологической кровью Традиций, и во многих отношениях они - те, кто лучше всего вписываются в современный мир. Всё больше и больше Спящих выходят в онлайн, и сообщество Виртуалистов растёт. Новее, быстрее, лучше - вот что сейчас высечено на сердцах Виртуалистов, и они принесут новый свет из виртуальных миров или с доблестью погибнут, пытаясь сделать это.

Организация

Разумеется, Адепты Виртуальности очень раздробленны и хаотичны. Единственная настоящая «организация» проявляется в форме различных индивидуальных пространств в Цифровой Сети и в тех немногих, кто желает действовать группами. Большинство не признают никакой власти. На деле, Виртуалиста оценивают других лишь согласно «элитарности». В Сети, где пол, раса и физическое состояние не имеют значения, единственное, что относится к делу, это качество содеянного. Репутация Виртуалиста зависит от его достижений, и молодые Адепты Виртуальности могут собраться вместе, чтобы помочь элитному члену Традиции, если он бросит клич. Однако есть неплохие шансы, что некоторые сделают всё возможное, лишь бы помешать сбору, просто чтобы завоевать немного известности. В результате своей почти полной дезорганизации, Адепты Виртуальности, как правило, не утруждают себя изобретением длинных титулов или знаков отличия для официальных встреч. Они свысока смотрят на других Традиционалистов - вроде Ордена Гермеса - полагающихся на подобную политику. Может показаться, что обучение и обеспечение ресурсной базы в таких обстоятельствах будет сложным, но всё зависит только от компьютерных контактов, собственной крутости и толики хвастовства.

Фракции

Фракции Виртуалистов меняются так же стремительно, как и технологии, поэтому бывает сложно не отстать от текущего положения дел. Ещё больше усложняет дело то, что во многие группы Виртуалистов входят и Спящие, и Пробуждённые хакеры, поэтому бывает сложно отличить магов от непросветлённых.

Умирающее движение **Киберпанков** (*Cyberpunks*) основано на фаталистичном мнении, что будущее окажется темнее, грязнее и хуже настоящего, если это только возможно. Эти взломщики пользуются тяжелой артиллерией, хардкорным программированием, шпионажем, а иногда и различными наркотиками, чтобы накачать себя до предела, прежде чем выстрелить в свои цели - корпорации, политиков, друг друга… любого, кто им не по вкусу. Неудивительно, что для достижения намеченного они часто полагаются на Силы. Поскольку Адепты Виртуальности продолжают оттачивать видение лучшего мира, пораженческие настроения Киберпанков переживают внутреннюю агонию. Движение Киберпанков в целом явно взрослеет, устремляясь к

более образованной и интеллектуальной элите, принимающей высшие материальные технологии и кибернетические эксперименты в стиле, напоминающем технократическую Итерацию Икс.

Более интеллектуальные **Шифропанки** (*Cypherpunks*)действуют с безрассудной импульсивностью, которой обычно ждут от типичного взломщика. Но вместо того, чтобы полагаться на оружие и грубость, они пускают в ход свои компьютерные программы и навыки анализа данных. Шифропанки обожают собирать всевозможные мелочи, тайные данные и запрятанные секреты, а затем распространять их среди всех подряд. Нередко они становятся весьма упрямыми и заставляют тех, кто имеет с ними дело, изучать все стороны проблемы. Благодаря этому Шифропанки надеются обрести новое понимание в нескольких направлениях. Как и можно было бы предположить, Шифропанки проводят много времени в Цифровой Сети. Естественно, что многие Шифропанки изучают науки Разума в дополнение к Связям.

Хаотики (*Chaoticians*) пользуются Энтропией для изучения крайне сложных и хаотичных систем. Эти Мастера верят, что информационный процесс является в своей основе нестабильным, и ищут его понимание в провалах и ошибках данных. Их исследования, разумеется, приводят их к фракталам, математике хаоса, нестабильным системам и так называемым «железячным» проблемам. Благодаря подобным предпосылкам они выявляют ошибки в работе вещей или даже самого мира. Кроме того, они тщательно изучают то, как мельчайшие изменения могут влиять на крупномасштабные результаты, и потому многие погружаются в социальную инженерию экспериментального рода.

Растущая фракция **Взломщиков Реальности** (*Reality Hackers*) верит, что в основе вселенной лежит определённый порядок, система хранения данных и язык. И они обращаются к этому языку, чтобы сообщить вселенной, как ей упорядочить себя. Вместо того чтобы услаждать себя виртуальными реальностями и Цифровой Сетью, эти хакеры декодируют структуру мироздания. Искажение пространства и гравитации - ранние проявления их работы, но серьезные Взломщики Реальности занимаются управлением Материей, изменением вселенских сил и всеми теми вещами, к которым шаловливый маленький хакер прикасаться не должен. Если вселенная основана на первичном «компьютерном языке», то не сдаваться всю жизнь, чтобы понять его – вот их главная цель.

Выражая самые чистые теории Связей, **Нексплореры** (*Nexplorers*) составляют значительную часть современных Адептов Виртуальности. Цифровая Сеть - основные владения Виртуалистов, но Нексплореры надеются создать новое видение более светлого и лучшего мира. Если Виртуалисты хотят создать «Реальность 2.0», в которой Массы смогут Возвыситься, Нексплореры больше озабочены введением улучшения в нынешний мир, а не только в систему, которую они контролируют. Ради

этого они отстаивают старательное создание Цифровых Областей и иного рода исследования. Помимо прочего, они стремятся к путешествиям во времени и между измерениями, хотя возможности Традиций в этом отношении ограничены.

Философия

Информация - это основная сила и основной инструмент. Устройства, магия, трюки и Традиции могут делать великие вещи, но только если руководствуются верной информацией. Поэтому Адепты Виртуальности хотят изучить так много, сколько это вообще возможно, чтобы найти и разработать столько идей, сколько возможно, и распахнуть мир для нового знания, демонстрируя прорывы, уловки, упрощенные методы, новшества и мечты. В конце концов, люди признают, что информация, а также ее понимание и обработка - ключ к восприятию вселенной. Как только это произойдет, создать лучшую вселенную будет просто - Реальность 2,0 можно смоделировать, сформировать, отсимулировать в виртуальной реальности, а затем принять и ввести в новом мире для всех. Лучшие и ярчайшие - и самые элитарные - указывают путь, чтобы принести благо всему человечеству.

Недостатки

Неприятие власти в сочетании с уважением только к новому означает, что Адепты Виртуальности не просто отрицают общество, но презирают тех самых людей, которым хотят помочь. Они относятся к Спящим, которые «просто не врубаются» в лучшем случае со снисхождением, а в худшем - с насмешкой. Между соперничающими Виртуалистами постоянно возникают трения, поскольку они борются, пытаясь определить, кто находится на пике, а кто – устарел - Традиция не признаёт последовательного лидерства. В итоге Виртуалисты или взорвутся или прогнутся перед системой, состоящей из супер-эшелона «элиты» и низшего разряда «конечных пользователей». Традиции необходимо повзрослеть и осознать, что вместе с открытиями приходит и ответственность по безопасному внедрению указанных открытий.

После недавнего падения и отключения Цифровой Сети Виртуалисты потеряли немало территорий в самом многообещающем подконтрольном районе. Хоть Сеть и была снова запущена, теперь она оказалась наводнена Спящими. А они становятся всё ближе и ближе к тому, чтобы сравниться с Виртуалистами в компьютерных технологиях. Виртуалисты, когда-то считавшие себя хозяевами этого царства, теперь готовы проснуться, осознав, что раз уж Спящие проникли внутрь, они проникли туда навсегда. Сейчас, когда Виртуалисты распахнули дверь, чтобы впустить всех на свою игровую площадку, им придётся смириться с тем, что люди собираются заниматься вещами, которые им не понравятся. Многие Виртуалисты не желают этого делать, и доходят даже до того, чтобы жестоко сокрушать или сжигать различных Спящих, проникающих в Сеть. Вместо того чтобы загнивать в Сети, объявляя её своим эксклюзивным владением, этим Виртуалистам надо

сосредоточиться на предназначении Традиции как предвестника всего нового. В противном случае они станут всего лишь жалкими диктаторами в мире, медленно выскальзывающем из-под их контроля.

Теория и Практика

Естественно, что, являясь специалистами по компьютерным технологиям, Адепты Виртуальности преуспели и во всевозможных телекоммуникационных технологиях, информационных процессах и исследовании Цифровой Сети. По мнению Виртуалистов, у информации есть собственное течение. Некоторые Виртуалисты даже наделяют информацию целью или мотивами. В конце концов, виртуальные реальности - это всего лишь данные. Дальняя связь - просто передача информации. Даже физическое существование основывается на хранении информации. Если вы манипулируете фактами, реальность меняется в соответствие с ними. И всегда можно найти новые факты…

Вследствие умения управлять информацией и её передачей, Адепты Виртуальности разрабатывают четкие компьютерные процессы для манипулирования своим окружением. Пусть они и сильнее всего в областях эфемерных данных, многие Виртуалисты могут создавать «железо» и программы, чтобы производить всё, что угодно - от проецирования силовых полей до изменения собственной внешности. Разумеется, подобные процессы лучше всего работают в Цифровой Сети, но эти сложности не мешают Виртуалистам производить осторожные попытки взлома реальности с помощью подходящих технологий. Виртуалисты обожают новые приспособления, высокотехнологичные устройства и всё, что возносит их над собственными собратьями.

Как и можно было ожидать, «встречи» Адептов Виртуальности чаще всего проводятся с помощью телеконференций и проекций, нередко в безопасных убежищах Цифровой Сети. Инициация? Как только возможный юный Виртуалист справится с впечатляющей задачей или расщелкает сложный код, он принимается в группу - если только он не является абсолютным социальным тормозом среди техно-чудиков. Обучение? Какое обучение? Отдельные Виртуалисты получают набор своих навыков, основываясь на опыте и простой решимости, в сочетании с индивидуальным мнением о том, что же является важным. У Адептов Виртуальности нередко бывает какой-нибудь счастливый талисман, день памяти боготворимого хакера (часто это день рождения Алана Тьюринга) или даже они разговаривают с компьютером как с другом, домашним животными или нечистой силой в ящике.

Сфера Специализации: Связи

Распространённые Фокусы: Компьютеры (само собой), кибернетические импланты, ритуалы хакерства, математика, программы, сенсорное оборудование, устройства наблюдения

Концепции: анархист, взломщик, исследователь, музыкант, панк, ученый, новичок в технике, писатель

Цитата: Снаружи находится новый мир, который только и ждёт, чтобы мы прикоснулись к нему. Я дам тебе разум и открою дверь... тебе надо просто сделать туда шаг.

Стереотипы

Акашийское Братство: Интересная ментальная дисциплина, но слишком уж полагаются на тело как на основу всего.

Небесный Хор: Я — Бог из Машины.

Культ Экстаза: Могу гульнуть с этими ребятами. Но лучше всего, если по счетам будут платить они.

Толкователи Грез: Вернитесь к реальности. Если есть центральное отопление, то пещеры стоит забыть…

Эвтанатос: Жутковатые ребята, но совершенно невежественные.

Орден Гермеса: Кое-кто из них небезнадежен. Но большинство же слишком увязло в своих «свитках заклинаний», чтобы освоить новые приёмы.

Сыны Эфира: Наши товарищи по оружию!

Вербена: Всё, что есть плохого в Братстве Акаши, но без чего-либо хорошего.

Пустые: Если бы они чуток встряхнулись, то были бы вполне ничего.

Пустые (Hollow Ones)

Люди умирают, идеалы умирают, магия умирает, мир умирает. Пустые уже поняли это, и они это приняли. Теперь, осознавая, что мир катится к упадку, они планируют насладиться этим падением. Погружаясь в нигилизм и отрицание устоев общества, Пустые расцветают среди готической утончённости и декадентской расслабленности.

История

Поскольку с формальной точки зрения они не являются Традицией, Пустые не занимают места в Совете Девяти, их не признают Традиции, и остальные маги, как правило, считают их ничем. Кроме того, они обделены роскошью богатых исторических библиотек. Вместо этого они называют своими основоположниками романтических поэтов, викторианских спиритуалистов, эмансипацию 1920-ых и современную культуру готов. Пустые и сами не могут прийти к общему соглашению касательно своих основ. Но куда больше их волнует, что они могут оттуда извлечь. Будучи смешанной субкультурой, они берут то, что им нравится, и отбрасывают остальное. Это относится равно и к людям, и к философиям, и к магии, и к верованиям.

Тем не менее, Пустые являются продуктом современного века, или скорее - его отрицания. Пустые презирают бурный темп современной жизни, впечатляющие, но, тем не менее, пошлые технологии массового маркетинга и банальное расслоение общества. Вместо этого они привержены идеям более элегантного века. Пустые попивают абсент, забавляются поэзией, радуются фетишистской моде и придерживаются привычек, которые подводят их к порогу смерти. Приближающееся Воздаяние лишь придаёт убедительности их вере. Если мир устремился к разрушению, они будут готовы к его безвременной кончине.

Организация

Среди Пустых бал правят клики. Вместо того чтобы формировать философские фракции или направляемые Аватаром группы, эти маги просто околачиваются в небольших клубах или социальных сборищах. Клики обычно яростно конкурируют между собой и ревнуют друг друга, но способны отбросить в сторону разногласия, чтобы иногда работать вместе. Поскольку Пустые нередко происходят из неблагополучных или распавшихся семей - будь то богатых или бедных - они предаются любым формам пассивного сопротивления, какие только могут найти. А это означает встречаться вместе с другими людьми, пережившими подобный опыт. У них нет иерархии. Есть молодые готы и мертвые готы, но старые готы - это просто притворщики. Социальные клики, формируемые Пустыми - это единственные известные им настоящие семьи, и они яростно защищают их. Но, лишенные политической дальновидности, они отметают любые попытки по-настоящему «организоваться». Самое близкое к общности среди Пустых - это когда они выбирают кого-нибудь, чтобы тот говорил от имени клики. Или когда они состязаются за крупицы странного тайного знания или предметов, стремясь выглядеть устрашающими, либо сведущими в оккультных знаниях.

Фракции

Поскольку Пустые лишены организации и, по большей части, политики, у них не слишком много фракций. Как правило, их можно поделить просто согласно отношению к другим Традициям и обществу магов. Всё прочее зависит лишь от личных предпочтений.

Термин **Советник** (*Councilor*) иногда используется для обозначения Пустого, выражающего желание, чтобы Пустые присоединились к Традициям, но чаще всего подобных личностей называют «предателями» или «фашистскими свиньями». Некоторые Пустые полагают, что у Традиций можно многому научиться, или жаждут чувства сопричастности. У кого-то есть друзья в Традициях или они изголодались по политической борьбе. Подобные маги обычно быстро перегорают. Совет не воспринимает их всерьёз, а остальные Пустые обычно высмеивают их амбиции.

Те, кто яростнее всего настроены против Совета, зовутся **Революционерами** (*Revolutionaries*). Они могут соглашаться, что Технократия - отстой, но считают, что Совет Традиций всего лишь другая деспотическая система. Эти Пустые хотят вообще остаться в стороне от обеих враждующих группировок и просто мирно умереть.

Большинство Пустых не принадлежит ни к одной определённой фракции. Они слоняются, наслаждаются клубной жизнью, проводят время со своими кликами и треплются на различные темы - от современной экономики до духов, предположительно обитающих на местном кладбище.

Философия

Хоть Пустые и не верят, что мир обречён, они считают его довольно поганым местом. В результате, они спешат воспользоваться любыми доступными удовольствиями и поощряют болезненное восприятие у окружающих. Тем не менее, они наделены неуёмным любопытством,

стремлением проникнуть под поверхность вещей и увидеть, как же всё работает по-настоящему - в беспокойное нутро общества. Там, где прочих магов побуждает определённый аспект магической теории или некая цель Пробуждённого, Пустым может в равной мере двигать как желание провести свободный вечер в сибаритской расслабленности, так и стремление откопать кусочек эзотерических знаний.

Недостатки

Бывают дни, когда Пустые даже не хотят приложить усилий, чтобы вылезти из кровати. Такое отношение ведёт к поражению. Хотя Пустые и являются открытыми и гибкими, их сложно побудить начать беспокоиться хоть о чём-нибудь. В результате, они мало чего добиваются. Они - дети с нереализованным потенциалом, которые не желают вписываться в «нормальное» общество или меняться, чтобы приспособиться к нему. Лишь немногие достигают какого-либо уровня реальных способностей и обретают сосредоточенность, чтобы стремиться к Восхождению или какой-нибудь иной цели. Они могут проводить целые ночи, попросту сидя на заднице и не делая ничего полезного.

Теория и Практика

Величайшее преимущество Пустых может проистекать из отсутствия убеждений. Поскольку они отказываются признавать что-либо, имеющее очевидную ценность, то раскапывают всевозможные знания и комбинируют их со своим собственным стилем. Хоть Пустые и склонны растекаться мыслью по древу, обращаясь как к спиритуалистам конца 1880-ых, так и современному неоязыческому нигилистскому фетишизму, они желают попробовать это всё хотя бы один раз - особенно, если это подарит им уникальную точку зрения или способ произвести впечатление на свою клику.

Для Пустых Восхождение - далёкая цель, которой можно никогда не достичь. Разумеется, они могут чувствовать тягу Аватара, но если вы умрёте завтра, так ничего и не добившись, зачем беспокоиться?

Однако такого рода апатия предоставляет им свободное время для исследования множества разных дорог, и, по иронии судьбы, позволяет некоторым из них найти просветление в самых странных уголках и занятиях. В целом, Пустые не верят в какое-либо глобальное Восхождение. Люди, как правило, являются засранцами, которые не побеспокоятся, чтобы хоть что-то улучшить, поэтому пытаться изменить их - напрасная трата времени.

Применяя эклектичные приёмы, позаимствованные у множества различных стилей, Пустые не имеют настоящей магической специализации или типичного фокуса. Многие начинают с лёгкого оккультизма, а затем развивают собственный стиль, изучая любую магию, которая придётся им по вкусу. В результате Пустые могут

пользоваться в качестве фокуса практически чем угодно, до тех пор, пока у них есть понятие, что же именно они делают. Пустому, использующему компьютер, лучше бы иметь какое-то понимание этой машины, а использующему Сантерию[13] стоит прочитать хотя бы пару книг по теме. В результате они демонстрируют неоднородный подход к магии, наделяющий их гибкостью, с которой не может сравниться ни одна другая Традиция.

Сфера Специализации: Отсутствует.

Распространённые Фокусы: тайные обряды, кровь, кристаллы, гримуары, поэзия, руны, сеансы, спиритизм, викторианские ритуалы... по сути, почти всё что угодно.

Концепции: клаббер, поддельный вампир, член готической группы, медиум, оккультист, поэт.

Цитата: Я собираюсь сплясать на пепле этого сгорающего мира. Зачем вы тратите время на то, что исчезнет уже завтра?

Стереотипы

Акашийское Братство: Им стоило бы вытащить головы из своих Акаш и увидеть, какой гнойной дырой на самом деле является мир.

Небесный Хор: Как будто мало мне проблем с родителями, пытающимися отправить меня в церковь, и людьми, твердящими, что я попаду в ад.

Культ Экстаза: Вставай, ложись, загнись.

Толкователи Грез: По крайней мере, они осознают, что мир умирает. Теперь им стоило бы перестать зря терять время.

Эвтанатос: Эти ребята одарили черные мантии дурной славой.

Орден Гермеса: Что за кучка раздувшегося дерьма! И они, и все эти их фаллические символы.

Сыны Эфира: Знаете, стиль сумасшедших учёных меня не трогает.

Вербена: Ну ладно, я могу оценить викканский опыт, но зачем так на нём так зацикливаться?

Адепты Виртуальности: Забавные игрушки. Но тот, кто умирает на куче игрушек, всё равно будет мёртв.

[1] — Малтеизм — убеждённость в том, что бог может быть злом. (Здесь и далее примечания переводчика.) [Наверх]

[2] — Вероятно, название этой фракции дала шиваитская группировка Aghori. Они известны, как каннибалы-трупоеды, а также как мастера успокаивать и исцелять боль. [Наверх]

[3] — «Клубы Адского Пламени» — обобщённое название закрытых английских клубов, практиковавших разнузданные оргии и языческие обряды. [Наверх]

[4] — В переводе с французского – ярый, страстный. [Наверх]

[5] — Девятая руна германского алфавита, означающая «гибель», «разрушение». [Наверх]

[6] — Евангелие от Матфея (26:41). [Наверх]

[7] — В переводе с санскрита – Колесовращатели, Вращающие Колесо. [Наверх]

[8] — От имени индуистской богини удачи Лакшми. [Наверх]

[9] — Радамант – согласно древнегреческим мифам, сын Зевса и Европы. Даровал критянам законы. Потом – судья в Аиде, греческом загробном мире. Известен своей справедливостью. [Наверх]

[10] — В древнем Риме, Квезиторы – следователи по уголовным делам, назначаемые Сенатом или народом в исключительных случаях. [Наверх]

[11] — Док Сэвидж — герой серии приключенческих романов и комиксов 30-ых годов. Переиздавались в 60-е. [Наверх]

[12] — Джон Картер — главный герой «Марсианского цикла» романов Эдгара Райса Берроуза. Переиздавались в 60-е. [Наверх]

[13] — Синкретическая религия, распространенная на Кубе, Латинской Америке и среди афрокубинских эмигрантов в США. Представляет собой смесь католицизма, верований народа йоруба, вуду и другими синкретическими религиями Африки. [Наверх]

‹ Глава 1. Мир Тьмы вверх Глава 3. Персонаж и Черты ›

коммаш

В нашем казино играть сегодня игровые автоматы резидент на igrovieavtomationline.net.

Все оттенки Тьмы

Глава 3. Персонаж и Черты

Джон посмотрел в зеркало и вздохнул. "Черные джинсы, черный пиджак, черные ботинки, черные противосолнечные очки, белая футболка",- промурлыкал он. "Ну, это не обычное дело, но сделать его придется". Джон осмотрел квартиру, в которой проживал сейчас. Его оценивающий взгляд по привычке присматривался к безопасности жилья. "Ничего похожего на то, чем компания снабжала меня раньше",- подумал он, подойдя к кровати и подхватив ключи от машины. Бросив злобный взгляд на радиоприемник, который начал орать песню группы *Rancid «Timebomb»*, он привычным движением крутанул ключи. "И еще раз, я больше на них не работаю. Может быть, стоит вообще перестать думать о компании. Они не расстанутся с тобой так просто". Оглядевшись, он, наконец, подошел к двери и остановил руку на полпути к дверной ручке. "Давай, Джон. Это ничего особенного – просто первый день твоей свободной жизни".

Солнце, поначалу, его ослепило, но потом стекла очков потемнели до нужного уровня. "Это безумие. Я – человек Компании, и не готов встречаться со всем этим." Но потом его мысли вернулись к тем детям, умирающим в своих баках. "Нет – Компания скомпрометирована. Прогнила. Никогда более".

Подойдя к машине, он, перед тем, как сесть и завести ее, коснулся крыла, смахнув немалый слой покрывавшей его пыли. Затем бросил еще один взгляд на радио, которое продолжало передавать *«Timebomb»*. "Пятая улица, дом 5. Отлично, мои новые друзья, я уже иду", - сказал он сам себе.

Он покинул парковку и двинулся вниз по улице, превысив ограничение скорости не более, чем на 3 километра. На половине поворота на углу Пятой, мир опрокинулся и взорвался. Посмотрев на пассажирскую дверь, он увидел, что та была покорежена. "Черт! Не сейчас, не так рано!"- подумал он, двигаясь уже на чистых рефлексах. Выкатившись из своей двери, Джон встал на колено у заднего колеса. "Это должен быть отряд из двух человек – один проверяет внутри, другой обходит и смотрит снаружи. Подожди немного... Подожди... Сейчас!"- Как только первый из напавших завернул за машину, Джон вскочил, выбросив вперед кулак. Он, скорее, почувствовал, чем увидел, что мужчина начал падать. Быстрым и отработанным движением, Джон выхватил из его руки пистолет, и обернулся, чтобы посмотреть на того, кто должен был заглядывать в пассажирское окно. Джон улыбнулся, когда рукоятка свежеприобретенного пистолета подстроилась под его руку, и прицелился в последнего напавшего. "Ищете кого-то?"

Второй мужчина разогнулся и повернулся, посмотрев ему точно в глаза. "Мы здесь, чтобы забрать вас. Пожалуйста, пройдите с нами".

Джон слегка покачал головой. "Как вы это себе представляете? Я вооружен, а вы стоите передо мной, как кадет-первогодок, и ваша пушка еще в кобуре".

Мужчина слегка улыбнулся. "Я изучал вас. У меня есть ваше досье. Вы не умеете их

использовать". Произнеся это, мужчина рывком двинул руку к подмышечной кобуре. Джон быстро щелкнул предохранителем, и спустил курок. После короткой вспышки, мужчина, подергиваясь, упал на землю. Его глаза закатились. Джон кинул пистолет на его грудь. "Не думай, что можешь быть всегда уверенным. Я прошел дополнительные тренировки, осел".

Поглядев в разные стороны, Джон вздохнул и потрусил. "Интересно, где ближайшая автобусная остановка?"

Глава 3. Персонаж и Черты

Поскольку Мир Тьмы является искаженным отражением нашего мира, темным фоном рассказываемых историй, он населен своими собственными людьми. Вы принимаете облик одного из тех людей, рассказывая его личную историю. Этот персонаж, подобно герою кинофильма или романа, является вашим протагонистом. Ваши описания показывают, как персонаж себя ведет и взаимодействует с миром. Вместе с Рассказчиком и остальными членами группы, вы формируете картину жизни и развития вашего персонажа. Начав зелеными Учеником и закончив опытным Архимагом, вы ведете персонажа сквозь подвиги и мечты, наблюдая, как он учится и переживает успехи и неудачи.

Здесь вы найдете схему создания персонажа-мага. Подобно хорошему романисту или драматургу, вы начинаете с базовых образов, абриса личности персонажа, его мотивов и истории. С этого наброска вы можете перейти к моментам, описывающим детали личности персонажа. С помощью приведенных здесь игровых числовых данных, проставите цифры, описывающие конкретные его способности.

Черты

У всех есть свои способности и пределы. Каждый человек уникален, как гласит поговорка, и персонажи **Мага** не исключение. Роли, которые вы можете играть в **Маге**, разнятся также, как и люди, которых вы видите каждый день. Чтобы определить эти различия, сравнить уровни возможностей разных людей и узнать, кто хорош (или плох) в чем-либо, развейте персонажа при помощи Черт. Персонаж – это идея или концепция, описание личности, истории и мотиваций вашего альтер-эго. Черты же – конкретные меры его способностей.

Создавая персонажа для **Мага**, вы указываете Черты очками. Черты описывают все – от физической силы персонажа до его знания магии. Большинство Черт находится в диапазоне между 1 (плохо) до 3 (хорошо), но некоторые особенно одаренные личности могут иметь их значения, равные 4 (великолепно) и 5 (предел человеческих возможностей). Некоторые персонажи **Мага** могут научиться поднимать эти значения выше указанных границ, а сверхъестественные существа могут и вовсе превосходить людей. Некоторые Черты (такие, как Арете, Квинтэссенция/Парадокс и Сила Воли) рассчитываются по-другому и

будут описаны ниже. В любом случае, количество очков определяет силу Черты, и большее число очков означает, что вы можете использовать больше кубиков для броска, используя эту Черту (смотри правила в главе 5).

Начало

Прежде, чем вы начнете создавать своего персонажа, запомните следующее.

• Хоть маги и происходят из всевозможных народов, общественных уровней и эпох, приведенная тут система предназначена для создания достаточно неопытного персонажа. Вообще, ваш персонаж пробудился совсем недавно, в пределах последних нескольких лет. Такие новички знают немного магию и свои собственные Традиции, а также имеют разрозненные знания о других сверхъестественных феноменах – но не более. Мир – огромное, великолепное и опасное место. Чудо магии еще не ушло окончательно, и тут есть, что посмотреть.

• Количество очков для распределения по Чертам у вас ограничено. Это ограничение существует для того, чтобы вы не могли самого начала играть могущественнейшим Архимагом, мастерски владеющим любой Сферой. В этой главе содержатся некоторые указания, о том, как создать такого, но последнее слово о количестве очков принадлежит Рассказчику.

• Черты вашего персонажа должна определять его история, и ничто иное. Тут нет смысла в сражении Черты против Черты – это не является путем к просветлению. Вместо этого, у персонажа должна быть цельная история, мотивация и окружение. А потом уж, согласно описаниям, должны расписываться Черты.

- Чем выше будут Черты, тем лучше. Для обычных Атрибутов и Способностей, значение 1 является низким, а 5 – чрезвычайно исключительным. Но если у вашего персонажа нет высокого значения Черты, вовсе не значит, что они будут низкими всегда. Уровень основных возможностей персонажей будет колебаться между 2 и 3, с редкими четверками. Также, вы можете развивать вашего персонажа при помощи опыта, познавая новые навыки или развивая уже имеющиеся.

- Помните о том, что для создания персонажа надо работать с другими игроками и Рассказчиком. Хоть ехидным, угрюмым одиночкой и может быть интересно играть, но если ваш персонаж не делает ничего для Кабала, или он враждебен и опасен для группы, то проблемы уже возникают у остальных. Персонажем, который не вписывается в компанию, или скучно играть (поскольку ему нечего делать) или нарушает игру (поскольку вы все время на ножах с остальными игроками). Определите место вашего персонажа в группе и в истории.

Рассказчик и Создание Персонажа

Маги – это не просто набор цифр. Это пророки, верующие, злодеи и герои. Таким образом, создание персонажа требует внимания к его личности, истории и образу, а не только списку Сфер и Способностей.

Хоть опытные игроки и могут создать персонажа самостоятельно, Рассказчик всегда должен хотя бы краем глаза следить за этим процессом. В конце концов, ему творить мир, и он должен убедиться, что персонаж в него вписывается. Таким образом, направляющая рука Рассказчика может сделать так, чтобы все персонажи вписывались в какие-то рамки и всем есть, чем заняться. В то же время, Рассказчик может почерпнуть немало вдохновения в необычном выборе каждого игрока, и добавить определенные сюжетные зацепки, ориентируясь на особые способности каждого из них.

Конечно, погружение в настолько сложную игру, как **Маг** может оказаться сложным для новых игроков. Рассказчик должен раздавать листы персонажей, и объяснять, как работает та или иная Черта и как ее использовать. Игроку следует ознакомиться с листом и внимательно прочитать описания Черт. Создававшие персонажей для **Мага** ранее, должны помнить все важное для персонажа и указывать варианты, которые другие игроки могли сразу не заметить.

Как только игроки разберутся, с чем имеют дело, помогите им выбрать подходящую для игры концепцию. Рассказчик должен знать идею истории, и в каком направлении она будет развиваться – каждая хорошая история имеет начало и конец. Отсюда, он может определить, как в нее вписываются маги. Если Рассказчик захочет повести триллер, полный высоких технологий, он может запретить использовать примитивистских Толкователей Грез и Вербен в качестве персонажей.

На игроке лежит ответственность по созданию персонажа, который будет двигать историю вперед, и во власти Рассказчика определять, подходит ли персонаж для игры вообще.

Поскольку объяснение процесса создания персонажа и Черт – достаточно долгое дело, и поскольку игрокам может потребоваться время на подготовку подходящих персонажей, Рассказчикам, возможно, потребуется целая сессия, чтобы привести все в порядок. Как только создание основных идей будет завершено, поработайте со всеми игроками индивидуально и сведите их в группу. На данном моменте будет неплохо дать им краткую «прелюдию», историю того, как персонажи собрались вместе, как они Пробудились и как они попали в предстоящую историю.

Процесс Создания Персонажа

- **Шаг Первый: Концепция Персонажа**

Выберите концепции, Традицию, Энергию, Натуру и Маску.

- **Шаг Второй: Определение Атрибутов**

Разделите приоритеты между тремя группами (7/5/3). Ваш персонаж начинает с одной точкой в каждом Атрибуте.

Определите Физические Черты – Силу, Ловкость и Выносливость.

Определите Социальные Черты – Обаяние, Манипулирование и Внешность

Определите Ментальные Черты – Восприятие, Интеллект и Сообразительность

- **Шаг Третий: Определение Способностей**

Разделите приоритеты между тремя группами (13/9/5).

Выберите Таланты, Навыки и Знания

На данном этапе ни одна Способность не может быть выше 3.

- **Шаг Четвертый: Определение Преимуществ**

Выберите Дополнения (7)

- **Шаг Пятый: Завершающие Штрихи**

Укажите Арете (1), Силу Воли (5) и Квинтэссенцию (равна значению Дополнения Аватар).

Распределите Свободные Очки (15).

Выберите Сферы (5 и Сфера специализации Традиции).

Определите Черты Резонанса – Динамический, Энтропийный, Статический.

Базовые Концепции

- **Преступник** – рецидивист, мафиози, наркоторговец, сутенер, угонщик, вор, скупщик краденого, головорез.

- **Бродяга** – бомж, контрабандист, проститутка, наркоман, пилигрим, байкер, азартный игрок.

- **Артист** – музыкант, кинозвезда, творец, завсегдатай дискотек, модель.

- **Интеллектуал** – писатель, студент, ученый, философ, критик общества.

- **Следователь** – оперуполномоченный, участковый, правительственный агент, частный детектив, «охотник на ведьм»[1].

- **Дитя** – ребенок, брошенный, сбежавший из дома, беспризорник, непоседа.

- **Человек Ночи** – завсегдатай клубов, скинхед, панк, рейвер, завсегдатай кабаков, алкоголик/наркоман.

- **Аутсайдер** – городской примитивист, беженец, представитель меньшинства, приверженец теории заговора.

- **Политик** – судья, государственный чиновник, член городского совета, спичрайтер, референт.

- **Профессионал** – инженер, врач, программист, юрист, предприниматель.

- **Репортер** – журналист, хроникер, папарацци, ведущий ток-шоу, редактор журнала.

- **Светский Лев** – дилетант, плейбой, хозяин, подхалим, известная чета.

- **Солдат** – телохранитель, боевик, наемник, солдат удачи[2],

спецназовец.

● **Рабочий** – водитель грузовика, фермер, наемный рабочий, слуга, строитель.

Традиции

- **Акашийское Братство.** Философствующие мастера боевых искусств, Противоречивые Кулаки практикуют единство разума, тела и духа через личную дисциплину.
- **Небесный Хор.** Певчие-еретики, желающие обновления изначального Единого, ведущие мир к цельному и завершенному облику своей догматичной верой.
- **Культ Экстаза**. Стремящиеся к изменению сознания через вводящую в транс музыку, танец и опыт, Экстатики преследуют освобождение тела и души.
- **Толкователи Грез**. Говорящие-с-Духами воплощают гармоничные – а иногда опасные и ужасающие – пути первобытного существования в гармонии с природой и духами. Они следуют путями шаманов и знахарей.
- **Эвтанатос**. Смертоносцы, что черпают вдохновение из индуистских верований и реагируют на страдания перенаселенного, безразличного мира, несущие избавление страдающим и погибель злодеям.
- **Орден Гермеса.** Рациональные и мудрые, волшебники высокого Ордена Гермеса практикуют тщательно выверенную формульную магию, передающуюся из поколения в поколение. Их магия исходит из набора форм, построенных на строгом применении мистических принципов.
- **Сыны Эфира**. Лаборатории сверхъестественных наук и высоких технологий воплощают сумасшедшее вдохновение Безумных Ученых, что следуют остаткам отброшенных теорий и альтернативных передовых принципов.
- **Вербена**. Первобытные и жестокие, ошибочно называемые Язычниками Вербены изучают изначальную природу жизни, рождения, крови и жертвоприношений для общения с могущественными силами.
- **Адепты Виртуальности**. Первопроходцы нового видения реальности, стремящиеся раскрыть глаза Массам через свои бунтарские деяния в качестве хакеров и строителей виртуальных миров.
- **Пустые**. Порожденные нигилизмом умирающей культуры, Бездушные используют разнообразные методы ухода от реальности, пока мир катится навстречу Армагеддону.

Архетипы (Маски и Натуры)

- **Архитектор –** вы желаете оставить долгую память.

- **Автократ –** вы желаете власти.
- **Гедонист –** вы несете веселье и удовольствия.
- **Головорез –** правила устанавливает сильнейший.
- **Опекун –** вы полны сочувствия.
- **Проповедник –** дело дает вам страсть.
- **Ребенок –** вы никогда не повзрослеете.
- **Соперничающий –** всегда стремитесь быть первым.
- **Конформист –** всегда со всеми.
- **Плут –** зачем работать самому, если можно заставить работать за себя другого?
- **Брюзга** – нет ничего, что было бы достаточно хорошо, на что вы часто и указываете.
- **Девиант** – вы отрицаете обычаи и «нормы».
- **Командир** – вы берете власть и устанавливаете порядок.
- **Фанатик** – дело поглощает вас.
- **Щеголь** – свет ярче всего сияет для вас. Вы – центр внимания.
- **Судья** – вы стремитесь к балансу, истине и справедливости.
- **Одиночка** – вы идете своим путем.
- **Мученик** – несмотря на ваши жертвы, другие могут жить.
- **Мазохист** – только боль может указать вам ваши границы.
- **Чудовище** – магия это проклятие. Так принесем же на Землю Ад!
- **Учитель** – знание есть плод мудрости, переданной достойному.
- **Кающийся Грешник** – пока вы не искупите свои грехи, вы не будете достойны спасения.
- **Перфекционист** – идеала нет.
- **Бунтарь** – правила? Какие правила?
- **Норовистый** – вы будете в выигрыше любой ценой.
- **Мастер Выживания** – ничто не может вас сломить.
- **Экстремал** – жить надо всегда на грани.
- **Консерватор –** старые обычаи это лучшие обычаи.
- **Трикстер** – лучшее лекарство это смех.
- **Мечтатель –** мир больше, чем видят все остальные.

Сферы

- **Связи –** понимание взаимосвязей и расстояний.
- **Энтропия –** познание хаоса, распада и случайности.
- **Силы –** мощь ярких элементов: огня, электричества, света и звука.
- **Жизнь –** влияние на живые, растущие вещи.
- **Материя** – власть над базовыми материалами и объектами.
- **Разум** – усиление возможностей разума, телепатия и контроль разума.
- **Основы** – познание фундаментальных сил, лежащих за магией.
- **Дух** – связь с Незримым Миром, с местами за пределами материальной вселенной.

- **Время** – контроль над восприятием и движением времени.

Дополнения

- **Союзники** – помощники и друзья, помогающие время от времени.
- **Сокрытие** – мистическая способность оставаться незамеченным массами.
- **Аватар** – сила мистического духа мага.
- **Контакты** – источники информации и слухов.
- **Судьба** – некое высшее предназначение, что ведет мага.
- **Греза** – связь изначальным бессознательным.
- **Влияние** – рычаги в мире смертных.
- **Библиотека** – доступ к мистическим знаниям.
- **Узел** – источник магических энергий.
- **Ресурсы** – деньги.
- **Талисман**– магический Артефакт или Прибор.
- **Ментор** – Маг-наставник, который помогает и обучает персонажа.

Свободные Очки

Черта	**Стоимость**
Атрибут	5 за очко
Способность	2 за очко
Сфера	7 за очко
Дополнение	1 за очко
Арете	4 за очко (максимум 3)
Сила Воли	1 за очко
Квинтэссенция	1 за 4 очка

Шаг Первый: Концепция Персонажа

Персонаж начинается с базовой идеи, или, если можно так сказать, толчка или базового элемента личности. Отсюда уже можно начинать разворачивать концепцию. Базовая концепция – это набросок, с которого начинается весь остальной персонаж. Вокруг этого каркаса вращаются идеи – возможно, основываясь на идеях, лежащих в основе, с немалыми, вероятно, исключениями из них.

Чтобы определить основу вашего персонажа, возьмите базовую концепцию, Традицию, Натуру, Маску и Энергию.

Концепция

Уникален каждый человек, но концепция персонажа дает вам возможность взять в свои руки базовые мотивы и элементы образа.

Помните, что маги вырастают из людей и Пробуждаются большему миру. Таким образом, важен именно маг, а не его методы волшебства. Не забудьте указать, кем ваш персонаж был (и является), как он жил раньше, и каковы его нынешние отношения с миром смертных. Начните с малого, с основной идеи, которая опишет простейший образ или укажет один или два таланта персонажа. Отсюда, вы можете мало-помалу развивать концепцию, и предполагать каким образом персонаж будет вероятнее всего развиваться.

Как только у вас будет готова концепция, то не забывайте сверяться с ней, достраивая своего персонажа. Она может предоставить вам зацепки для дальнейшего его развития, а также предложить подходящие проблемы и способности. Люди, также, постоянно нас удивляют, и вам, иногда, может случиться делать то, что совершенно выбивается из образа вашего персонажа. Концепция может подать вам идеи относительно черт личности персонажа и хорошо подогреть ваше воображение. Вы можете выбрать любую из приведенных выше базовых концепций, но они существуют лишь для того, чтобы вдохновлять вас. Используйте воображение, придумывайте чего-то, и пусть ваш маг будет уникален!

Традиция

Пробудившись, большинство магов тренируют определенный магический стиль. Эти наследия определяют тип используемого магом волшебства, а также формируют его взгляды на этику, его философию, убеждения, науку, на происходящее в мире и метафизические теории в целом. Героические маги Традиций надеются сохранить магию живой – хотя бы для некоторых – стремясь к разнообразию, чудесам или чему-то лучшему, чем обычный мир. Просмотрите Традиции во Второй Главе и решите, какая из них больше всего подходит вашему персонажу. Помните, что хоть Традиция и влияет на взгляды персонажа и определяет его магический стиль, ваш персонаж может быть тем, кто каким-то образом нарушает «стандарты» своей Традиции.

В зависимости от особенностей хроники, Рассказчик может запретить или поощрить присутствие определенных Традиций. Поэтому не забывайте решить с Рассказчиком и этот вопрос.

Естественно, не все маги принадлежат к Традициям. Есть и те, кто принадлежат к другим лагерям – вроде Технократии, Мародеров, Нефанди и Нестандартных. Большая часть этих группировок описана в других книгах. Но если вы хотите создать для вашего мага собственную систему взглядов и практики магии, то можете указать, как ваш персонаж изучал и развивал свой уникальный магический стиль. Просто отметьте, что ваш маг – сирота, а не принадлежит какой-либо Традиции.

Энергия (Архетип Аватара)

Хоть маги и черпают свои силы из просветленных веры и воли, они все еще остаются подверженными влиянию сил вселенной, что эхом отдаются в их душах. Пробужденный Аватар каждого мага не только дает способности к магии, но и формирует подход к ней. Таким образом, Энергия – тот стержень, который определяет суть магической сути персонажа. Энергия влияет на путь мага к Восхождению. Список Энергий приведен ниже. Заметьте, что Энергии делятся на определенные категории. Проще выбрать один из предложенных вариантов, чем пытаться создать нечто уникальное.

Маска и Натура (Архетипы Личности)

Как концепция персонажа описывает его работу и место в обществе, так Натура и Маска воплощают его личность и побуждения. Естественно, люди слишком сложны, чтобы их можно было описать несколькими словами, но при помощи этих Архетипов вы можете определить манеру поведения вашего персонажа. Натура персонажа показывает его внутреннюю суть, тайное лицо, которое отражает истинные цели персонажа и смешивается с его Энергией, подталкивая его вперед. Маска – это фасад, образ, который персонаж демонстрирует всему миру. Просмотрите список Архетипов ниже и выберите по одному для каждой черты.

Натура и Маска важны тем, что они лежат в основе поведения персонажа. Вашему персонажу часто приходится действовать так, как требует Маска, или исполнять волю своей Натуры. У каждого Архетипа есть свои сильные и слабые стороны. Маг может принимать новые решения, опираясь на свои силы, но для достижения Восхождения должен и победить слабости. В стрессовых ситуациях маг может восполнять потраченные очки временной Силы Воли, действуя согласно своей Натуре. И, в свою очередь, во время Исканий ему придется противостоять своим слабостям и искать способы превзойти недостатки. Для уточнения деталей смотрите описания.

Шаг Второй: Определение Атрибутов

После того, как вы определили личность персонажа, вы можете перейти к цифрам, и детально описать вашего персонажа. Атрибуты вашего мага указывают его врожденные свойства и личностные характеристики. Атрибуты, как и другие Черты, определяются точками – обычно по шкале от 1 до 5. Персонажи **Мага** имеют 9 Атрибутов в трех категориях. Это Физические Атрибуты Силы, Ловкости и Выносливости; Социальные Атрибуты Обаяния Манипулирования и Внешности; и Ментальные Атрибуты Восприятия, Интеллекта и Сообразительности.

Естественно, Атрибуты зависят от указанной ранее концепции. Фабричный рабочий или шахтер из страны Третьего Мира будет, скорее всего, очень силен и крепок (с большими значениями Физических Атрибутов), а университетский профессор или специалист по IT будут, скорее всего, иметь высокие Ментальные Атрибуты. У политика или

революционного лидера лучше всего будут развиты Социальные Атрибуты. Кроме того, хоть некоторые люди и ухитряются тяжелым трудом выйти за пределы природных ограничений, вы не можете быть великолепным во *всем*. Поэтому выбирайте хорошо.

Если ваш маг не совершенно плох, у него, скорее всего, будет хотя бы одна точка в каждом Атрибуте. Начиная создавать персонажа, вы разделяете приоритет между тремя указанными выше категориями Атрибутов. Первичные Атрибуты получают дополнительно 7 очков, Вторичные – 5, а Третичные 3. Максимальное значение этих Атрибутов равняется 5, пределу человеческих возможностей, хотя, скорее всего, ваш маг будет хорош в большинстве областях и более компетентен, чем средний человек, в некоторых.

Шаг Третий: Определение Способностей

После указания Атрибутов, необходимо перейти к Способностям. Эти Черты описывают выученные или наработанные возможности, а также данные природой таланты. Таланты - естественные способности персонажа, а Навыки - наработанные и выученные. Знания отражают обучение в школе или университете. В выборе Способностей вас должна вести концепция персонажа. Дипломату нужно иметь не только природное обаяние, но и познания в этикете и поведении в свете. А боксеру потребуются немалые навыки боя без оружия и могучее телосложение.

И, снова, Способности делятся на три категории – Таланты, Навыки и Знания. Но, в отличие от Атрибутов, вы не имеете одной бесплатной точки в каждом из них. В конце концов, ваш маг не знает всего. Первичные Способности получают 13 очков. Вторичным достается 9 очков, а Третичным – 5. Однако в данный момент ни одна из ваших Способностей не может иметь больше трех точек. У вас будет возможность показать исключительные способности, купив дополнительные точки за Свободные Очки, либо же развить их за очки опыта после начала игры. Однако такая развитость – скорее исключение, чем норма.

Шаг Четвертый: Определение Преимуществ

Два разных человека не похожи друг на друга – даже в одной сфере деятельности. Хоть различия в количестве точек в разных Чертах вполне ожидаемы, действительно разными персонажей делают Преимущества. Эти Черты отражают особые способности персонажей и приобретенные необычные свойства – социальные связи среди людей, магическое наследие, мистические познания или просто богатства и влияние. Для развития каждой категории Преимуществ выдается разное количество очков, и вы можете развить их позднее за очки опыта.

Дополнения

Чтобы определить положение мага в различных социальных группах используются Дополнения. Маг может иметь Дополнения, описывающие как различные стороны человеческого существования (деньги, имущество, друзья, коллеги, политическое влияние и тому подобное) или магическую природу (могущественный дух, доступ к магическим предметам или энергии, особая судьба или связь с вселенной). Основываясь на концепции, Традиции и Энергии персонажа, выберите несколько Дополнений, которые имеют для него смысл или облегчают задачи персонажа. Вы можете потратить на Дополнения 7 очков в любой комбинации. Но помните, что если вы не потратите очков на какое-либо Дополнение, то его у вас и не будет – ничто не дается даром.

Фокусы

Каждый маг по-своему видит и использует магию. Традиции обучают некоторым общим теориям, но индивидуальная практика отличается от мага к магу. Избрание фокусов – инструментов и техник, используемых для применения магии – важный личный шаг для магов.

На Фокусы не тратятся никакие очки. Вместо этого, вы избираете особый Фокус для каждой Сферы магии. Этот Фокус – предмет или метод, наиболее удобный и привычный для мага при применении данного типа магии. Таким образом, для каждой Сферы у вас будет отдельный предмет, совпадающий, при этом, с взглядами Традиции на то, что сработает и что – нет. Преимущество заключается в том, что при использовании определенного фокуса магию творить немного легче – по крайней мере, до тех пор, пока вы можете объяснить, как этот фокус используется персонажем при творении заклинания. Ваш персонаж может творить заклинания и без определенного Фокуса для каждой Сферы, но ему придется ориентироваться на стереотипы Традиции. Без какого-либо подходящего Фокуса маг вообще не способен применять магию – он просто не поверит, что можно использовать магию каким-то способом, отличным от уже изученного им.

По мере того, как ваш персонаж становится просветленнее, он может превзойти зависимость от опор, избавившись от необходимости в Фокусах. Однако этот день не настанет еще очень долго. Потому, назначьте каждой Сфере магии определенный Фокус, из предлагаемых в описаниях Традиций.

Шаг Пятый: Завершающие Штрихи

И, наконец, финишная прямая – большая часть параметров указано, и ваш маг уже почти во плоти. Здесь вы еще немного поработаете с цифрами и потратите Свободные Очки, чтобы добавить персонажу блеска.

Сферы

Каждая из девяти Сфер магии описывает один из фундаментальных принципов реальности. Изучая Сферы, маг получает над ними власть. Маг способен к волевому усилию, что подчиняет Сферы его воле. Объединение Сфер позволяет магу охватывать гораздо больше сторон реальности.

Все маги начинают с точкой в «Сфере специализации» - Сферой, которую маг понимает лучше всего и имеет наибольшую склонность. Эта специализация определяется Традицией и фракцией персонажа (смотрите Вторую Главу). Потом вы можете потратить еще пять очков, чтобы развить Сферы своего мага – но не делайте этого сейчас. Значение любой Сферы не может превышать значение Арете мага. Поэтому, сначала вам придется потратить на развитие Арете Свободные Очки, если вам нужно от Сфер больше, чем просто зачатки. Заметьте, что если фракция, к которой принадлежит ваш маг, изучает Сферу, отличную от изучаемой Традицией, то вы все рано должны поместить хотя бы одно очко в Сферу специализации Традиции, чтобы отразить «начальное обучение».

Некоторые Сироты, особенно Пустые, не имеют Сфер специализации. Эти персонажи изучают все Сферы одинаково, и получают на распределение по ним 6 очков, которые могут потратить на любую из них.

Арете

Арете, как проявление воли, просветленности и связи мага со вселенной, обозначает базовое понимание и способность контролировать магические силы. Пробудившись, любой маг получает хотя бы небольшую толику просветленной проницательности. Отразите этот факт, отметив у своего мага одну точку в Арете. Вы можете получить дополнительные точки Арете, потратив на них Свободные Очки. Этот момент особенно важен, потому что значение ни одной Сферы вашего мага не может превышать значения его Арете. Способность вашего мага к управлению магией ограничивается его основным теоретическим пониманием принципов работы магии.

У обычных людей нет Арете. После Пробуждения маги получают Арете при помощи особых видений и поисков, которые называются Исканиями. Этот путь к просветленности труден и опасен, поэтому лишь наиболее выдающиеся из магов имеют высокое Арете. Таким образом, обычный персонаж **Мага** начинает игру лишь с одной точкой в Арете. Это значение нельзя поднять выше 3 при помощи Свободных Очков.

Сила Воли

Маги – упрямые и волевые существа, потому что они могут изменять реальность. Черта Сила Воли отражает этот внутренний стержень и двигатель. Все персонажи **Мага** начинают игру как минимум с пятью точками в данной Черте. Вы может приобрести дополнительные точки,

потратив на них Свободные Очки – это может оказаться важным в поиске Восхождения. Однако стоит помнить, что Сила Воли, как и любая другая черта, должна зависеть от концепции персонажа. Лишь редчайшие, целеустремленнейшие и наиболее фанатичные люди имеют значение Силы Воли, равное 9 или 10.

Квинтэссенция и Парадокс

Редкая и ценная Квинтэссенция – чистая энергия Бытия. Маги используют Квинтэссенцию для помощи во многих магических приемах. Объем Квинтэссенции, с которой начинает игру ваш Персонаж, равен значению его Дополнения *Аватар*, и без точек Парадокса. Конечно же, как только ваш маг попадет в неприятности, эти значения начнут стремительно меняться. Чтобы ваш маг с самого начал имел некоторую магическую поддержку, вы можете приобрести дополнительные очки Квинтэссенции, потратив на них Свободные Очки, Впоследствии, Квинтэссенцию можно будет пополнять использованием Основ и медитацией в Узлах.

Резонанс

В самом низу листа персонажа место отведено под три Черты Резонанса – Динамичный, Энтропийный и Статичный. Выберите одну из них и отметьте одной точкой. Это значение отражает тип эмоций и побуждений, которые влияют на магию персонажа. С выбранным типом Резонанса должна сочетаться каждая Черта. Сверьтесь с описаниями Энергии, Натуры и Маски (вы выбрали их первым шагом, так?), чтобы определить личность и стимулы вашего персонажа, а потом, основываясь на них, выберите подходящий тип Резонанса. Описание может быть любым – это лишь особенность магии, присущей вашему персонажу. По мере того, как ваш маг будет расти в мощи или становиться более связанным с определенным типом магии, это значение тоже будет повышаться. Но сейчас это всего лишь малая деталь описания вашего мага.

Свободные Очки

Последний шаг в создании вашего мага – распределение Свободных Очков. Для этого у вас есть 15 дополнительных очков, с помощью которых некоторые Черты можно повысить сверх пределов, указанных выше (до обычно максимума). Однако не все повышения будут стоить одинаково. Повышение уровня Сфер стоит гораздо дороже, чем повышение уровня Способностей. Стоимость повышения различных Черт при помощи Свободных Очков была приведена выше.

Уделите особое внимание трате Свободных Очков на магические Черты. Вы можете при помощи Свободных Очков повысить Арете персонажа, что улучшит его магические способности. Но ни один персонаж не может таким образом поднять Арете выше 3. Закончив с Арете, вам стоит потратить побольше очков на Сферы персонажа.

Поднятие Арете выше изначального уровня открывает перед вашим персонажем двери к лучшему знанию Сфер.

Искра Жизни

Как только вы закончите с расстановкой точек и базовым описанием персонажа, наступит время поработать над деталями, которые сделают вашего персонажа личностью. Он должен быть чем-то большим, нежели плоской карикатурой или скелетом, созданным цифрами. Вдохните в вашего персонажа жизнь – дайте ему место в мире.

Сейчас стоит взглянуть на сочетание Черт и идей. Запишите пришедшие вам в голову интересные мысли. Посмотрите на вашего мага, как на цельного персонажа и проработайте его мотивы и позывы. Придумайте его жизнь, пока он был Спящим, его развитие, нынешнюю жизнь и взгляд на неясное будущее. Ваш маг определенно считает себя цельной личностью, так что обращайтесь с ним соответственно. Изучите его историю, психологию, личность и биографию. Детально проработайте устройство его разума и привычки, и посмотрите, как кусочки мозаики сочетаются друг с другом.

Очень многие игроки пропускают эту часть создания персонажа – либо потому, что им лень, либо потому, что она не приводится на листе персонажа. Однако эти моменты, возможно, являются важнейшей частью создания персонажа. Конечно, ваш маг с Фехтованием, равным 4, выделяется из других магов своими способностями к обращению с мечом, но откуда у него такие способности? Какие виды оружия он предпочитает или использует? Какой у него стиль? Почему он так увлекся изучением обращения с примитивным холодным оружием? Занимается ли он чем-то еще? Ваш персонаж уникален не потому, что имеет определенную Черту – точки есть у всех – а определенным характером, личностью. Сделайте эту личность уникальной, и уникальной станет сама история.

Помните, что магов ведет, вдохновляет и поглощает их стремление к Восхождению. Конечно, они различаются, но они не обычные люди. Дайте немного силы той неукротимой воле, что приходит с Пробуждением.

Теперь пора нанести завершающие штрихи. Как выглядит ваш персонаж? Как работает его собственный магический стиль, и какие фокусы он применяет? Выберите для своих Черт подходящие Специализации (смотри ниже) и объясните, как он их получил. Обсудите с Рассказчиком обычное (и не очень обычное) имущество, которое может быть у вашего мага, и маленькие особенности, привычки и манеры, которые делают персонажа более похожим на человека. И, наконец, не забудьте про крайне важную вещь - повседневную жизнь персонажа. Маг не сидит целыми днями в библиотеке, окруженный томами магических фолиантов и другими волшебниками, в конце

концов. Он, возможно, общается с обычными людьми, имеет семью, друзей и работу – или нет?

Прелюдия

Персонаж с легендой, биографией и определенным набором параметров готов к игре и хорошо детализирован, но самое главное – увидеть, что с персонажем будет происходить дальше. Малейшая странность может здорово развиться и привести к неожиданным последствиям, или персонаж, который поначалу выглядит простым и легким в отыгрывании, потом может оказаться гораздо более сложным для игры, чем казалось на первый взгляд. Чтобы избавиться от ошибок и неувязок, а также действительно создать персонажа, рекомендуется начать с прелюдии – что-то вроде «тестового заезда», где вы создаете первые шаги вашего персонажа, как мага.

Прелюдия весьма похожа на игровую сессию, но несколько проще. Вместо того, чтобы сразу кидать персонажа в бой, прелюдия дет игроку и Рассказчику довести до ума некоторые грани. Игрок осознает роль и игровой стиль персонажа, а Рассказчик может понять, насколько игрок и персонаж взаимодействуют друг с другом, чтобы создать некоторые зацепки в хронике, основываясь на образе персонажа.

Проведите прелюдию как быструю сессию, которая описывает некоторые интересные моменты и стороны жизни персонажа. В отличие от обычной игры по **Магу**, в прелюдии кубики и параметры не важны. Ее целью является более полное понимание персонажа, а не решение проблем. Лучше всего прелюдии выглядят, как игры Рассказчика и игрока один на один, или, возможно, несколькими персонажами в годы их взросления и развития. На ней вы отыграете некоторые стороны личности персонажа, и получите шанс улучшить образ, если что-то идет не так, как вы задумывали.

Рассказчикам прелюдия дает великолепную возможность увидеть персонажа в действии. Здесь Рассказчик может увидеть, как игрок отыгрывает роль, воспринимает проблемы и развивает персонажа. Подкиньте несколько легких проблем, или, может быть, совет на будущее, или зароните несколько вероятных вариантов развития сюжета – для будущего роста. Прелюдия может дать Рассказчикам идеи для последующих игр в обычных хрониках.

Прелюдия лучше всего подходит для раскрытия ранних годов жизни персонажа – зачастую, до или в момент Пробуждения. Это позволяет игроку лучше понять своего персонажа, а неопытный игрок еще и получает возможность ознакомиться с системой прежде, чем полностью погружаться в магические системы и броски кубиков. Выберите одно или два ключевых события в жизни персонажа, и отыграйте их в течение часа-другого.

Не заморачивайтесь на прелюдии с кубиками или очками – просто ведите историю, и пусть игрок сам определяет направление развития игры. Избегайте механики и глубже погрузитесь в роль, выборы и развитие личности персонажа. Это будет полезно даже для некоторых обычных игр.

Вопросы к Персонажу

Рекомендовать игрокам создавать проработанных персонажей, конечно, хорошо и полезно, но неплохо давать им и разного рода зацепки. Прочтите приведенные ниже вопросы и ответьте на них от лица персонажа, создавая его. Персонаж не будет создан полностью, пока игрок не сможет легко ответить на эти вопросы. Игрок, который на приведенные вопросы о жизни персонажа отвечает «не знаю» просто еще не готов им играть. Поэтому, зачастую игрокам бывает очень полезно написать короткие ответы на эти вопросы.

- **Сколько вам лет?**

Некоторые маги Пробуждаются рано, еще детьми. Другие не Пробуждаются достаточно долго. Ваш маг может быть как одним из этих групп, так и чем-то средним. Ваш персонаж был магом достаточно долго, или для него все это внове?

- **Насколько необычной была ваша жизнь?**

Даже до Пробуждения маги ведут странные жизни или попадают в необычные ситуации в ранние годы жизни, особенно если их ведет великая судьба. Была ли жизнь персонажа необычно спокойной или странной? Каким было ваше взросление, и замечали ли члены вашей семьи и ваши друзья в вас нечто необычное? Вы замечали эти события или считали, что странности случаются со всеми?

- **Каким было ваше взросление?**

Как, помимо вызванных магией сложностей взросления, развивалась ваша обычная жизнь? Посмотрите на Способности вашего персонажа, и подумайте, как они могли быть получены. У вас имеются оба родителя, или вы из распавшейся семьи? Вы ходили в школу или учились на дому? Объясните, как ваш персонаж жил, и был ли он удовлетворен своей жизнью и последующими событиями.

- **Кто ваши друзья и семья?**

Поскольку ваш маг откуда-то взялся, у него, скорее всего, есть семья и друзья. Кого ваш маг считает друзьями? Какой была его семья? Кто-то из этих людей все еще рядом? Если нет, то почему? Если да, знают ли они о том, что персонаж – маг? Они понимают, принимают или отвергают это? Поддерживает ли персонаж, ввиду этого, какие-либо

контакты? Поддерживает ли персонаж хорошие отношения со своими друзьями или он привык использовать людей? Посмотрите, какие возможности и обязанности предполагает окружение вашего персонажа.

- **Когда вы впервые столкнулись с магией?**

Еще до Пробуждения с магами происходит множество странных событий. Были ли у вашего мага странные грезы или видения до того, как он Пробудился? Сталкивался ли он с необычными, сверхъестественными существами? Был ли кто-то из членов его семьи волшебником, вампиром или еще каким-то странным созданием? Или Пробуждение было натуральным шоком и сюрпризом?

Подумайте, какой, после первого столкновения с магией, была реакция вашего мага на это неожиданное открытие. Многие люди отказываются признавать существование или действие магии, даже если им ее показать. Сколько времени потребовалось вашему персонажу, что принять «существование» магии? Было ли у него ощущение какой-то пустоты, незавершенности, которую заполнила и завершила магия, или он стремился сохранить в целостности привычные очертания упорядоченного мира?

- **Как вы присоединились к Традициям?**

Пробудившись, начинающий маг обнаруживает, что за его внимание соревнуются множество группировок – Технократия, Традиции, Нефанди и другие. Предполагая, что ваш персонаж – маг Традиций, как он был принять в ряды оных? Что его привело к определенной группировке? Он считал, что может что-то от конкретной Традиции получить, или привык уважать взгляды определенной Традиции из-за культуры, в которой вырос, и стиля жизни? Был ли у него определенный наставник или он просто «болтался» неподалеку от магов Традиции и подхватывал что-то из их стиля?

Здесь вы получаете возможность определить, есть или был ли у персонажа наставник и каковы между ними отношения. Был ли наставник вашего мага строгим и жестоким, требовательным, деспотичным, готовым помочь, сострадательным, безумным, отдаленным или просветленным? Ваш маг с ним встречается часто или просто изредка обменивается письмами и загадочными посланиями? Сделал ли наставник из вас полноценного мага Традиции или пропал в процессе обучения, будучи, возможно, похищенным/убитым/ перевербованным другой группировкой? Или ваш маг начинал с другой группировкой и перешел в Традиции под влиянием хорошего ментора там или плохого наставника в предыдущей?

- **Как вы присоединились к своему Кабалу?**

Обычно, маги объединяются в группы единомышленников. Как ваш

маг познакомился с другими магами? С другими неофитами вас познакомил наставник, если он был? Если персонажи принадлежат другой Традиции, то что общее их объединяет? Если они из одной Традиции, то какие черты делают их уникальными? Персонаж присоединился к нему из-за общих целей, или он в Кабале, который не лезет в его дела? В поиске ответов на эти вопросы можно поговорить с другими игроками и выработать некоторую концепцию группы или зацепки, которые позволят персонажам сойтись вместе.

- **Как вы связаны с обычным миром?**

Несмотря на свои сверхъестественные силы, маги должны общаться с миром смертных. В конце концов, это 6 миллиардов человек. Не у всех магов есть возможность уйти в миры духов и жить там – и это означает, что магам приходится платить за квартиру, ходить на работу и переживать все неприятности повседневного существования. У вашего персонажа все еще есть работа или он удовлетворяет свои нужды магией? Он поддерживает со Спящими добрые отношения или смотрит на них, как на «ущербных»? Что он делает, чтобы избежать излишнего внимания Технократии, поддерживая нечто, напоминающее нормальную жизнь? Он не стесняется применять магию перед Спящими или ведет себя осторожно? В кабале может быть от силы полдюжины магов, в то время как каждый день мага окружают сотни обычных людей.

Вопросы к Игроку

Теперь настало время задавать вопросы вам, поскольку биография и мотивация персонажа находится в ваших руках. Вам (и, естественно, персонажу) известна история мага, но у вас есть еще и возможность

составить план его развития. У мага могут быть свои желания и позывы, но именно вы решаете, как он их удовлетворяет. Поэтому, необходимо определить, что ваш маг хочет, как он этого будет достигать, и как он будет решать проблемы, вставшие на пути. Для этого задайте себе несколько вопросов о том, что вы собираетесь делать с персонажем и как вы будете это исполнять.

- **Каков ваш (игрока) мотив?**

В ролевые игры играют ради развлечения, но все развлекаются по-своему. Какие мотивы вели вас при построении персонажа? Что *вы* хотите от игры? Вам нужна драма? Романтика? Социальные взаимодействия? Чистый экшн? Загадки? Философские дилеммы?

Как только вы определитесь с основными мотивациями, подумайте, как персонаж может этого достичь? У вас может быть хорошо тренированный мордоворот или обольстительный светский лев, но каковы их обычные действия и *modus operandi*[3]? В стремлении персонажа к чему-либо важно то, как он это получает. Надеюсь, ваш персонаж со временем достигнет просветленности, но, в то же время существует и множество способов взаимодействия с окружающим миром.

- **Каким видит свое будущее ваш персонаж?**

Некоторые маги имеют сильную судьбу, что ведет их к неизбежному. У других все не так ясно, и они просто идут туда, куда несут их ветра рока. Ваш персонаж может иметь некоторое представление о своей судьбе или просто спланировать ее. Некоторые маги любят *думать*, что им предназначено величие, и не всегда возможно отделить зерно от плевел! У вас есть какая-то цель для вашего персонажа – исполнить что-то или избежать – или его просто несет по течению?

- **Как ваш персонаж видит свой мистический путь?**

Большинство магов предпочитают распланировать свою смертную жизнь прежде, чем браться за мистическую. Однако у него все же может быть некая цель – Восхождение? Архимажество? Раскрытие некой фундаментальной загадки или исторической аномалии? Развитие мощи своей Традиции? С другой стороны, ваш маг может просто отрицать свои магические силы или просто игнорировать свой потенциал. Со временем он может получить хороший удар по своему самолюбию. Как вы будете реагировать на развитие магических сил вашего персонажа, или недостаток оного? И что вы будете делать, если оно пойдет не так, как вы рассчитывали?

- **Какие препятствия ждут вас на пути магического развития?**

Со временем вашему магу придется выбирать между магией и

смертной жизнь, если не пришлось уже. Да и у Аватара есть привычка проявляться во снах и подсознательных порывах, подталкивая мага на неожиданные пути. Ваш маг может обнаружить, что мистические и моральные конфликты уводят его от Традиции, целей, подвергают опасности из-за недостатков или бросают в плавильную печь, откуда он выйдет истинным героем. Ваш маг не может видеть все, что лежит впереди, но вы можете сделать некоторые предположения и подумать, как на персонажа повлияют неизбежные конфликты.

Энергии Аватара

Хоть Аватар, вообще, и считается частицей Первичной Энергии, ведомой только полученными из предыдущих инкарнаций сознаниями и позывами, никто не отрицает, что Аватары имеют некоторые свойственные им черты. Маги классифицируют Аватары согласно этим свойствам и разделяют их на несколько категорий. Как в случае со всеми магическими вещами, существует множество поверий об истинной природе Аватаров и их текущей классификации (или недостатках таковых). Тем не менее, большинство магов согласно с разделением видов Аватаров на 4 типа – Динамику, Узор, Изначальность и Поиск. Время от времени теоретики делят эти 4 категории на более точные типы, и добавляют пятую Энергию, которая никогда не была замечена у магов – Бесконечность. Считается, что это разделение позволяет понять, как Аватар ведет мага по пути к Восхождению, а также – какие цели преследует этот Аватар.

Конкретные ограничения и функции Аватаров остаются неизвестными. Некоторые фаталисты утверждают, что Аватар предопределяет действия мага, или указывает, к какой фракции маг присоединится. Реинкарнисты говорят, что Аватар содержит в себе прошлые жизни, и утверждают, что он ищет себе знакомое пристанище. Поэтому магу предназначено идти по стопам своих прошлых воплощений. Однако магам, которые сражаются просто, чтобы выжить и понять свою уникальную природу, обычно нет до этого дела. Они просто воспринимают Аватар как данность и используют его, чтобы выковать собственную судьбу.

Аватар вашего персонажа играет большую, но малозаметную, роль в его развитии. Психологически, мага ведут его Маска и Натура, а также развитые за время обычной человеческой жизни мотивы и желания – как и любого другого человека. Однако после Пробуждения Аватар посланиями во сне, подсознательными порывами и эмоциональными схемами прокладывает собственную дорогу. Маг может обнаружить, что его поведение диктуется его же Аватаром – он может метаться от одного дела к другому с Аватаром Динамики, стремиться к идеальному порядку с Аватаром Узора, искать скрытые смыслы в повседневных событиях с Аватаром Изначальности или погружаться с головой в новые хобби с Аватаром Поиска.

Чаще всего Аватары проявляют себя, как мягкие, едва слышимые шепоты и вспышки. Аватар мага может звучать голосом здравого рассудка где-то на задворках разума, или приходить с неожиданным позывом сделать что-то. Очень редко сильные Аватары прямо проявляют себя, создавая материальную форму и общаясь с магом напрямую. Вообще, маг может верить или не верить в существование у него Аватара, но он есть – незримая сила, подталкивающая к видению Возвышения.

Различные виды Энергии описывают особые свойства Аватаров. Хоть Аватары и несут различные наборы воспоминаний или целей, большая их часть (если не все) может быть классифицирована согласно особенностям их действий. Эти методы, разделенные на типы, называются Энергиями. Энергия вашего мага описывает базовые мотивы и методы его Аватара, и определяет, с каким типом метафизических систем он наиболее свободно взаимодействует.

Динамика

Если маги – сила перемен, то Энергия Динамики является воплощением этих перемен. Энергия Динамики постоянно подталкивает мага в новый путь, не давая возможности успокоиться и просто заняться творением новых идей, опытов и горизонтов. Даже маги, что обладают могучей Судьбой, часто не могут увидеть свой путь из-за Аватара Динамики. Путей, которые могут избрать эти исследователи, много и все они разнообразны, а также часто отвергают общепринятые истины. Маги Динамики – истинные провозвестники разнообразия и вдохновения, приносящие новые идеи, о которых раньше никто не мог и помыслить. Несмотря на дарующую мощь непредсказуемость и немалую исключительность, Энергия Динамики также редко дает возможность сфокусироваться на какой-то одной задаче или цели.

Незаметная Динамика проявляет себя в любопытстве, нетерпении и вспышках вдохновения. Такой Аватар может часто проявляться в образе странной тени, полуоформившейся идеи или постоянно меняющей форму угловатой абстракции. Со временем внешний вид, цели и эмоциональные инструменты Энергии Динамики могут меняться. Даже маги, что следуют воле этих Аватаров, обнаруживают, что завершение одного дела просто открывает двери к нескольким другим. Аватары Динамики не отдыхают, и их маги редко остаются прежними.

Узор

Когда другие маги создают новые методики, маги Узора улучшают и используют их снова и снова, пока они не станут стабильными и хорошо упорядоченными. Энергия Узора впечатывает магию в плоть реальности, придает форму плохо сделанному и исправляет ущербное. Вместо поиска новых и активных способов перемен, Энергия Узора стабилизируют существующие элементы или методично выстраивает прочные основания. Естественно, такие Энергии близки стабильности,

познанию и обществу. Как Энергия, сильнее всего ведомая необходимостью образовывать связи, Узор более всего для этого подходит.

Маги, что чувствуют позывы этой Энергии, часто испытывают периоды кристально чистой прозорливости. Они, обычно, рационалисты, ведомые сильной тягой к знаниям и наиболее комфортно чувствующие себя при работе с четко определенными архетипами. Эти Аватары могут проявлять себя в образах властных фигур, повторяющихся схем или фантастических механизмов, но, обычно, каждый раз сохраняют один определенный облик.

Изначальность

Все в мире произошло из огромной кучи бесформенного бытия на заре вселенной, будь то пустота перед божественно воплощенным творением или мятущийся хаос перед большим взрывом. И вселенная неизбежно вернется в это состояние. Энергии Изначальности отражают чистые элементы этого созидания и разрушения. Подталкивающие к поиску нового опыта, пусть и всегда сравнивающие его с предыдущим, Энергии Изначальности находятся в резонансе с активными флюидами, что лежат в основе всего сущего. Энергии Изначальности, пронизанные основой мироздания, ищут начало всего сущего.

Чаще всего Энергии Изначальности взывают к четко обозначенным архетипам, ролям, глубоко засевшим в подсознании. Их маги находятся под влиянием глубоких и подавляющих эмоциональных позывов и нужд, но они, похоже, и высокие страсти переживают глубже и сильнее кого бы то ни было. Проявляясь, Аватары Изначальности принимают облики животных, духов и богов, загоняя наиболее базовые элементы реальности в узнаваемые формы.

Поиск

Будучи аналогом золотой середины между Энергиями, Поиск стремится к знаниям и новым границам, имея перед собой конкретную цель и смысл. Не собирающийся останавливаться на уже заложенных основах, Аватар Поиска движется к определенной цели и не собирается отвлекаться или менять путь. Как только цель достигнута, Аватар Поиска ставит перед собой новую цель и начинает идти к ней. Маги этой Энергии чувствуют в себе постоянную тягу к перемене мест, нужду быть в движении к определенной цели. Эта Энергия ищет единства с остальными элементами и стремится найти общий баланс через прокладку дорог, что лежат между путями других Энергий.

Если говорить об эмоциях, то Энергии Поиска целеустремленны и мечтательны. Их маги часто фокусируются на новых идеях и преследуют их до конца, а потом обращаются к новой цели. Аватар обеспечивает это постоянное движение, поддерживая в маге интерес к финалу через нужду знать, понимать и испытывать. Во внешности и поведении Аватара часто проскальзывают элементы, имеющиеся и товарищей мага или его самого. Эта Энергия поддерживает в маге постоянный внутренний диалог, который открывает двери самопознания и посылает мага в странствия, чтобы тот мог понять себя самого и свой мир.

Архетипы Личности: Натура и Маска

Все играют определенные роли и носят маски. Ввиду обстоятельств мы играем разные роли каждый день. В зависимости от ситуации, мы можем быть детьми, влюбленными, воинами, студентами или учителями. Место для перемен есть даже в тех глубинных принципах, что составляет наше «Я». Вы – та же личность, что была вчера? Месяц назад? Год? Десять лет? К тому же, общение с кем-то, кто вам неприятен, разве не отличается от приятного разговора с друзьями?

Поэтому мы даем вам Архетипы, как вариант взгляда на личность вашего мага – множество различных мотиваций, взглядов и способов общения с миром. Обычно, у мага есть одна Натура, отражающая его внутренние эмоции, и Маска, которую он показывает другим.

Архетипы созданы не для того, чтобы ограничивать вашего персонажа или навешивать на него ярлыки. Они, скорее, способ управлять его мотивами, вариант «базового набора» с которым вы начинаете играть. Архетипы позволяют вам не забыть мотивацию персонажа. Вы можете просто взглянуть на его Натуру и Маску, чтобы определиться с подходящим персонажу порядком действий. Однако не будьте ограничены этими построениями. Люди все время удивляют нас, и ваш персонаж может быть сложнее, чем одна фраза.

У каждого Архетипа есть свои сильные и слабые стороны. Сильные

стороны, это, как указывает название, «силы персонажа» - страсти, которые движут магом. Из этих страстей маг может черпать вдохновение. Слабые стороны – это недостатки персонажа, которые он должен преодолеть, если собирается достичь Восхождения. В этом недостатке маг может найти новый внутренний стержень для борьбы с проблемами или пасть, поверженный собственной гордыней.

Поскольку маг черпает силы из своих убеждений, его Натура может предоставить и способ восполнения внутренних силы. Маг, который следует своей Натуре каким-либо осмысленным способом (надеемся на хороший отыгрыш и немалую работу) может восстанавливать очки Силы Воли.

Архитектор (Architect)

Вы желаете оставить на мире знак, построив то, что сохранится на века. Вы пытаетесь создавать ценные и ценимые вещи – предметы, постройки, философские системы. Вы не только основатель и строитель, но и созидатель наследия, которое придаст сил и подарит лучшую жизнь тем, кто пойдет за вами.

Ваша сила в **Цели**. У вас есть мечта, которая сделает мир лучше (для кого-то), после того, как вы сами уйдете. Ваши идеи и идеалы будут, скорее всего, жить и помогать тем, кто окружает вас.

Ваша слабость в **Одержимости Амбициями** – вы безоглядно погружены в свои планы. Для Восхождения вы должны победить эту зацикленность и открыться новым возможностям и достижениям.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда творите что-либо важное или долговечное, но, при этом, ценное.

Автократ (Autocrat)

Вы желаете власти. Для этого вы берете управление в свои руки, упорядочиваете происходящее вокруг и строите строгие иерархии и процедуры. Твердо уверенные, что больше никто нужными способностями не обладает, вы вмешиваетесь и начинаете управлять.

Ваша сила в **Лидерстве**. Склонность к власти в вас заложена природой, и эта уверенность заставляет других считать вас лидером, которого стоит уважать или бояться. Вы готовы делать трудные выборы, как это требуется от лидера.

Ваша слабость в **Авторитарности**. Хоть у вас и есть воля, чтобы вести других, вы не всегда интересуетесь нуждами ведомых. Вы правите ради самого процесса правления, а не какой-то определенной цели. Вы должны найти причину, чтобы властвовать – или чтобы за вами шли – если хотите, чтобы ваша власть стоила хоть чего-то. Прежде, чем возглавить других вы должны научиться управлять собой.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда принимаете власть над новой группой или организацией.

Гедонист (Bon Vivant)

Гедонист, сибарит, сенсуалист – вас называют этими и многими другими прозваниями. Поскольку мы живем лишь раз, то вы живете ради наслаждений! Вы не обязательно будете избегать работы или ожидания, но вы желаете, в конце всего, повеселиться – *хорошо* повеселиться. Если вы можете веселиться все время – тем лучше. Все должны наслаждаться жизнью. И вы определенно стремитесь к этому.

Ваша сила – **Любовь к Жизни**. Вы так сильно держитесь за радости жизни, что не желаете с ними расставаться. И вы заражаете своим счастьем и страстью других.

Ваша слабость – **Гедонизм**. Как гласит старая поговорка, вы можете устоять против всего, кроме искушений. Если вы не веселитесь, то вы ищете соответствующую возможность, и эта тяга к наслаждениям может увести вам далеко от просветления.

Вы восстанавливаете Силу Воли, если вы веселитесь и по-настоящему наслаждаетесь тем, что делаете. Особенно если к вам присоединятся другие.

Головорез (Bravo)

Этот мир – не для слабых, но Головорез начал давно над этим работать. Никто больше о вас не позаботится, поэтому вы копите силы и мощь. С этой мощью вы можете делать все, что угодно – выживать, благоденствовать и обретать уважение. Поскольку мир вращается вокруг сильных, вы уважаете лишь разделяющих ваши взгляды. Вы можете быть бандитом, который докапывается до всех, чтобы проверить их характер. Или – осторожным манипулятором, который стравливает своих врагов между собой. Как бы то ни было, вы живете, поддерживая свое превосходство.

У вас огромные запасы **Мощи**. Неудачи, которые опрокинут других, для вас являются вызовами, с помощью которых вы самоутверждаетесь. Поскольку вы уверены, что мир жесток, вы сами будете жестки настолько, насколько это нужно.

К сожалению, ваш **Гнев** часто доводит вас до конфликта. Не желая, из-за стремления вперед, помогать другим, вы избегаете людей, причиняете проблемы и впадаете в рутину. Вы должны научиться поиску компромиссов и сотрудничеству. Жизнь – это игра не с нулевой суммой.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда получаете превосходство в долготекущем конфликте – либо через собственную мощь, либо

благодаря собранным силам.

Опекун (Caregiver)

Поскольку мир опасен и жесток, вы взяли заботы о благоденствии других на себя. Может быть, вы сами когда-то испытали боль или видели слишком много страданий. Как бы то ни было, вы не хотите, чтобы эту боль испытал кто-то еще. Вы посвятили себя помощи другим – и вы успокаиваете боль, решаете проблемы других и подставляете плечо тем, кто в этом нуждается.

Ваша сила в **Сочувствии**. Ваше стремление к участию образует общину, поэтому все могут рассчитывать на силы других. Хоть вы и не можете помочь всем, вы привносите немалые изменения к лучшему у тех, кого встретите.

Ваша слабость в **Навязывании**. Хоть вы и действительно хотите помочь другим, иногда для них лучшей помощью бывает возможность самим набивать шишки и самим решать свои проблемы. Если вы не научитесь ослаблять поводок, вы не дадите своим подчиненным принимать их собственные важные решения, совершать успехи и неудачи.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда защищаете или воспитываете кого-либо.

Проповедник (Celebrant)

В вашем сердце – дело, и это дело доставляет вам радость. И этот огромный энтузиазм выражается у вас, преимущественно, любовью и страстью. Вы можете быть активистом или артистом, ученым или актером – ваше призвание дарует вам глубокое и неизменное удовлетворение. И это удовлетворение подталкивает вас двигаться все дальше.

Ваша Сила – **Страстность**. Вы любите свое избранное дело так сильно, что будете переходить любые границы, лишь бы привлечь к нему окружающих. Вы воистину радуетесь и озабочены своей работой, и, тем самым, вдохновляете других.

Но **Горячность** – ваша слабая сторона. Имея выбор, вы поставите ваше дело превыше всех остальных. Эта несдержанность может оказаться нездоровой, и отвлекать вас от расширения целей и горизонтов.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда всем сердцем можете следовать своей страсти – особенно, если убедите кого-либо еще ознакомиться с источником вашей радости.

Ребенок (Child)

Вы никогда не взрослеете – это ваш ответ опасному внешнему миру. Вы рассчитываете, что о вас позаботится кто-то еще. Вы можете быть просто некомпетентны, или, возможно, вы действительно еще ребенок. Незрелость – часть вашей природы, равно как и невинность. Вы рассчитываете, что о вас позаботятся другие – но вы же и вдохновляете их становиться сильнее ради вас.

Ваша сила – в **Невинности**. Незнакомые с глубиной уродства мира, или не желающие его принимать, вы – маяк для всего лучшего, что есть в людях. Окружающие притягиваются вашей невинностью, чтобы защитить или воспитать вас. Даже самые зачерствевшие душой люди обнаруживают, что вы пробуждаете в них немного внутренней мягкости и доверия.

Однако, поскольку вы не принимаете болезни мира, вы слабы своей **Незрелостью**. Вы не способны принимать решения, судите о людях по внешности и не готовы столкнуться с миром, если вас никто не держит за руку. Если вы желаете добиться чего-то действительно важного, вам придется научиться стоять на ногах самостоятельно.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда заставляете проявиться чью-либо мягкую, заботливую сторону.

Соперничающий (Competitor)

Жизнь – это соревнование, и вы тут, чтобы принять любой вызов. Вам не обязательно нужна «победа» - и вы может работать в команде или видеть общие выгоды – но, в конце концов, вам важно только возбуждение от преодоления препятствий. Вы мчитесь навстречу любым препятствиям, которые вы стремитесь пройти – и превзойти.

Ваша сила исходит из **Целеустремленности**. Вам никогда не бывает «достаточно» - вы желаете «быстрее, выше, сильнее, новее». Все вокруг – шанс испытать ваши способности, изучить что-то новое, приспособиться и превзойти.

Но у вас есть проблемы с **Духом Соперничества**. Жизнь – не игра, и там нет победителей или проигравших. Вы должны признать, что происходящее может быть чем-то большим, чем вызов, и что жизненный опыт может придти просто от проживания ее, а не только сражения за него. В противном случае, вам придется сражаться так много, что у вас не будет времени вздохнуть.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда побеждаете в чем-то, требующем значительных усилий с вашей стороны.

Конформист (Conformist)

Другие уже проложили для вас безопасный путь, поэтому нет смысла сражаться или рисковать всем. Вы просто встанете на сияющий путь к успеху, спасибо всем огромное. Вы не откажетесь от небольшого сражения, но вы следуете уже созданным планам и методам, а также стараетесь слиться с группой. В конце концов, быть вне коллектива или терять все в бесцельной попытке бунта - бессмысленно. Вы счастливы следовать, опираться на старые добрые способы и работать в группе.

Ваша сила исходит из **Кооперации**. Вы хорошо работаете с другими, и сподвигаете на работу в группе других. Группой вы способны добиться большего, чем любой индивидуал.

Ваше **Низкое Самоуважение** – настоящая беда. Вы не желаете рисковать и плыть против течения или выходить за границы. Вы будете делать то же, что делают все – даже если это опасно или глупо. Иногда вам придется следовать своим путем, и группа не всегда предлагает лучшее решение. Вы должны найти силу в собственном мнении, а не рассчитывать только на чьи-то еще взгляды.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда работаете на развитие целей вашей группы – особенно если сподвигаете всех работать сообща.

Плут (Conniver)

Зачем выполнять всю работу самому, когда всегда можно найти того, кто сделает ее за вас? То есть, вы – мастер планирования, манипулирования и направления других на выполнение вашей работы. Даже без их ведома или согласия. Вы способны творить сложные аферы или уловки, обустраивать ситуации так, что вам не приходится делать сложную работу, либо же заманивать других в чей-то еще оборот.

Чтобы настолько мастерски обстряпывать свои дела, нужна немалая **Смекалка**. Хоть вы и не всегда на лидерской позиции, ваши дела идут, а ваши сложные планы могут даже врагов заставить работать на вас.

Чтобы хоть когда-то оказаться удовлетворенным, вы должны победить свою **Зависть**. Вы, на самом деле, не ленивы – вы просто считаете, что гораздо проще получить то, что надо, обманывая других. Однако это не дает вам истинного удовлетворения, поскольку вы не достигаете ничего сами. Вы должны обрести это удовлетворение, сделав что-то самостоятельно и научившись быть счастливым от того, что имеешь.

Вы восстанавливает Силу Воли, когда избегаете работы или проблем, обманув кого-то другого.

Брюзга (Curmudgeon)

Мир для вас хорош недостаточно, и вы прямо это высказываете. Вы удерживаете всех на высоком уровне, и вы всегда готовы заставить их

прилагать все больше и больше усилий. У всего, под вашим наблюдением, могут быть недостатки – и вы не боитесь о них говорить. Достаточно хорошо не бывает никогда, черт побери!

Критический Взгляд – ваша величайшая сила. Вы – мастер по нахождению недостатков или проблем и опознанию их. Отсюда появляется возможность к улучшению, развитию и инновациям.

Но у вас есть и проблема – **Недостаток Воображения**. Вы так увлечены поиском плохого, что не видите хорошего, и вы не заинтересованы в том, насколько это *может быть* лучше. Вы не можете признать, что проблемы иногда отмечают места, откуда может начаться новый рост. Вы должны научиться раскрываться новым возможностям, а не подавлять их.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда находите в чем-то серьезную ошибку или недостаток, особенно если они являются результатом действий кого-либо, сделавшего нечто действительно дурацкое.

Девиант (Deviant)

Вас невозможно подвести под какую-то категорию – вы чудак и изгой. От природы или по собственному желанию, вы не вписываетесь ни в какую нишу. Вы просто не заинтересованы в пути, по которому идут все – и уникальны этим. Но вы можете оказаться одиноким, а за такие отличия может последовать наказание.

Вы можете **Рвать Шаблоны**, поскольку не скованы ограничениями, наложенными на всех остальных. Вы все делаете так, как другие и не подумают сделать, и, в результате, прокладываете новые пути.

Но ваша **Извращенность** постоянно подталкивает вас к испытанию на прочность ограничений. Иногда бывает неплохо и нормальным быть. Вместо того, чтобы биться головой об стены общества, вам стоит поучиться вписываться в него.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам без какого-либо наказания удается «выйти за границы», и отдаться своей воистину аномальной природе.

Командир (Director)

Вы стремитесь к порядку. Встав у руля – управляя организациями или обучая других – вы стремитесь к подавлению хаоса и беспорядка. Вы желаете, чтобы все находилось под контролем, чтобы у вас был приятный и предсказуемый мир, в который вы можете легко вписаться и изменять там вещи по своему желанию. Объединяя разрозненные взгляды, вы объединяете группу, чтобы ее систематизировать.

Организованностью вы создаете систему и иерархию, в которых

может процветать каждый. Ваша помощь устанавливает власть, определяет цели и уточняет способы их достижения.

Но чтобы действительно объединить группу, вы должны избавиться от **Нехватки Терпимости**. Ваше мнение о порядке не высечено на каменных плитах, и оно даже не всегда обязательно «истинное». Вы должны научиться компромиссам, и признать, что не все пойдут вашим путем. А также, что немного хаоса и креативности лишним не бывает.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда бы ни влияли на группу, организованно достигающую поставленной цели.

Фанатик (Fanatic)

Долг зовет вас к цели, что превыше вас. Забыв о любви и преданности, вы ревностно поддерживаете дело. Избранная вами цель занимает всю вашу жизнь, и чего бы вы ни делали, посвящено ее продвижению.

Вы черпаете силы из невероятной **Преданности**. Преследуя свою цель, ы поступитесь любовью, надеждой, моралью – всем, лишь бы ее достичь.

Но вы поглощены **Упрямством**, которое не дает вам увидеть достоинства других путей. Вы настолько уверены в истинности своего пути, что не способны на компромиссы. Вы должны научиться открываться другим возможностям, или сгорите.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда делаете чего-либо, значительно развивающее ваше дело.

Щеголь (Gallant)

Яркость, артистизм и гламур – это про вас! Вы стремитесь быть в центре внимания, и, в своей аморальной галантности, подобны бесстыдному павлину. Вы делаете себя заметным словом и делом, и жаждете внимания и привязанности других.

Ваша величайшая сила – **Артистизм**. Стремясь к общему вниманию, вы готовы переходить границы и искать могучие варианты самовыражения. Вы способны найти ключи к сердцам вашего окружения, и открыть шлюзы их благоговения.

Экстравагантность – это ваша слабая сторона. Чтобы привлечь чужое внимание, вы пойдете на ненужные риски, глупые поступки и изображение из себя дурака. Вам стоит поутихомириться, и дать людям принять вас таким, какой вы есть.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда привлекаете внимание окружающих каким-либо заметным действием.

Судья (Judge)

Вы надеетесь найти истину во множестве вариантов опытов, используя аккуратный анализ и проницательность. Получив факты, вы делаете тщательные выводы, в надежде исправления системы для общего блага. Решая проблемы и отметая лишние примеси, вы постигаете причины разногласий, разрешаете их и помогаете людям продвигаться к боле важным целям. Вы устанавливаете законность, и, зачастую, справедливость.

Ваша сила исходит из **Справедливости**. Когда вы действительно увлечены текущими делами, то, чтобы найти справедливое для всех решение, следуете беспристрастным логике и здравому смыслу.

Но из-за **Ограниченности во Взглядах** вам стоит расширять свои границы. Иногда просто невозможно точно отделить правого от виноватого. Ваша логика и объективность не могут заменить собственный опыт и личное развитие.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается собрать все факты воедино или построить аргументацию так, чтобы разгадать загадку или разрешить проблему.

Одиночка (Loner)

То ли по собственному выбору, то ли в угоду стилю, но вы выделяетесь из толпы. Хоть вы и не всегда отличаетесь от окружающих, у вас нет с ними чего-то общего, либо вы их просто не любите. Вам лучше всего только тогда, когда для выполнения работы не приходится общаться с кем-то еще.

Ваша сила – в **Уверенности в Себе**. У вас все идет прекрасно и без чужой помощи. Никто не может дотащить кого-то еще до Восхождения. Оно должно придти само, изнутри.

Ваша слабость в **Нехватки Эмпатии**. У всего и всех есть ценность. Общаясь с другими, вы можете найти достойное место в мире.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда достигаете чего-то значимого своими силами, особенно если это продвигает цели Кабала или фракции.

Мученик (Martyr)

Когда дела идут настолько плохо, что только великая жертва может помочь достичь чего-либо, вы всегда готовы стать этой жертвой. Вы готовы отдать себя ради того, чтобы дела пошли лучше или ради спасения других, даже не задумываясь о собственной выгоде. Неудобства, боль и даже возможная гибель не отвращают вас от желания построить лучший мир и облегчить ноши других.

Ваша сила в **Самопожертвовании**. Своей преданностью другим вы стоите лучший мир. Вы даруете возможности другим, отдавая им свои.

Это **Самоуничижение** обрушивает на вас множество проблем. Вам необходимо почувствовать собственную ценность, а не просто отдавать себя другим. Без этого вы просто сгорите, поглощенный чужими нуждами.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается пожертвовать собой нужным и важным способам ради пользы других.

Мазохист (Masochist)

К черту помощь другим через самопожертвование – вам просто необходимо страдать. Может быть слишком поглощены виной, а может быть вы хотите подтолкнуть себя к границам возможного. Как бы то ни было, вы наслаждаетесь достижением целей через собственную боль.

Ваша сила в **Рвении**. Вы доведете себя до невероятного, лишь бы проверить себя. Свои возможности вы знаете лучше, чем кто-либо другой, и вы будете стремиться к своим пределам и за них.

Но у вас есть проблемы с **Саморазрушительностью**. Если отнестись к этому с небрежением, то, перестаравшись, вы погубите себя. Вам стоит узнать, что боль – не мера успеха.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда доводите себя до предела новым способом и открываете новый вид страданий.

Чудовище (Monster)

В мире есть зло, и оно – это вы. Вы – натуральный изверг, и не отягощены нормами цивилизации. Ваши лучшие орудия – боль и страдания, и вы не стесняетесь использовать их для удовлетворения своих базовых позывов.

Являясь **Зерцалом Злодейства,** вы черпаете из этого свою силу. Будучи созданием зла, вы отражаете в других их добродетели. Своим примером вы подталкиваете людей стать выше и сражаться против зла, которое олицетворяете вы.

Но вашей настоящей проблемой, конечно, является **Порочность**. У вас нет ни совести, ни высших устремлений, ни надежды. Вам нужно поверить в лучший мир, или вы Падете.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда удается насладиться особой жестокостью.

Учитель (Pedagogue)

Ничто вас так не увлекает, как обучение других. Вы стремитесь взращивать молодых, давать знания невежественным, а также распространять знания и просвещение. Словом и текстом вы надеетесь донести свет знаний до всех. В конце концов, вы знаете так много и вы настолько хорошо опытны, что не поделиться своими знаниями с другими будет преступлением!

Знание – сила, и это про вас. Даже если вы не очень сметливы, вы всегда готовы делиться знаниями, изучать новое и обучать других тому, что вы знаете, а они – нет.

Но, при этом, вы страдаете от **Речевого Недержания**. Раз начав говорить, вы не можете остановиться, и обрушиваете на слушателей множество ненужных деталей, погружая их в тоску смертную. Знания, конечно, полезны – но не все же сразу!

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда видите и слышите о ком-то, получившем немалую выгоду благодаря знаниям, которыми с ним поделились вы.

Кающийся Грешник (Penitent)

Вы поглощены виной. Искупая грех, истинный или воображаемый, вы возлагаете на себя всю тяжесть наказания, стремясь компенсировать этим свое жалкое существование, и, обычно, выставляете напоказ свои страдания, наказывая себя за свою слепоту. Но позора снять с вас не может ничто, и вы постоянно стремитесь к какому-либо прощению своих прегрешений – как в глазах других, так и собственной совести.

Ваша сила проистекает из **Ответственности**. Вы добровольно принимаете на себя тяготы. Если другие постараются избежать позора или долга, то вы всегда готовы принять то, что судьба обрушивает на вас.

Очевидно, что ваша слабость лежит в **Покаянии**. Если вы не разберетесь со своими бедами, ваше отчаянное стремление к искуплению грехов прошлого доведет вас до безумия и не позволит вам обрести какие-либо успехи в будущем.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда получаете серьезное прощение за свершение в прошлом какого-то ужасного деяния, которое вы совершили или посчитали неправильным. Особенно значимое искупление может повлечь перемену вашей Натуры.

Перфекционист (Perfectionist)

Есть лучшие, и есть все прочие. Вы желаете стать лучшим, и вы стремитесь ни к чему меньшему во всем, чего бы вы ни делали, говорили или испытывали. Вы придерживаетесь высочайших стандартов и требуете того же от окружающих вас людей. Строгое внимание к

деталям – это ваш знак. Твердое стремление вперед и вверх – ваш обычай.

Ваша сила в **Надежности**. Ввиду вашего неудержимого стремления все делать абсолютно правильно, вы невероятно внимательны к деталям, а всепоглощающее желание добиваться наилучших результатов во всех ситуациях накрывает вас с головой.

Но у вас есть проблемы с **Несовершенством**. Вы не желаете завершать дела, пока все не будет идти идеально… или пока все не пойдет вразнос. Вам стоит научиться принимать «достаточно хорошо», чтобы двигаться вперед. Или вы все время будете заниматься одним и тем же.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается достичь каких-либо значительных результатов без малейших колебаний или неудач.

Бунтарь (Rebel)

«Система» - вам враг, поэтому вы взяли на себя нарушение правил и перестройку общества так, как это видите вы. Находясь на тонкой границе между анархией и извращением, вы привносите в жизнь хаос, стремясь снести старые обычаи – только так на их месте может быть построено нечто лучшее. У вас может не быть определенной идеи или чего-то похожего. Вы просто знаете, что не удовлетворены текущим положением дел, и собираетесь изменить это.

Индивидуальность – ваша сильная черта. Никто не сможет заставить вас быть частью серой толпы!

Но, однако, все ваши усилия **Бесцельны**. Ваши силы не направлены ни на что, и вы не придете к процветанию, не имея конкретной цели.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда ваше восстание против сложившегося положения оказывается на пользу.

Норовистый (Rogue)

Вы выучили один важный урок – Будьте Всегда Первым. Никто вам ничего не даст, и все поглощены лишь стремлением вырваться вперед. Поэтому вы должны хватать то, что можете ухватить. И к черту остальных! Вы никому не позволите командовать или управлять собой. И вы определенно собираетесь заполучить свой собственный кусочек мира.

Бесстрашие – вот ваша сила. Вы будете сражаться со всеми, кто будет стараться контролировать вас или подвергать вашу жизнь опасности. А также, вы будете сражаться против неудач, чтобы обеспечить себе безопасное место в мире.

Но у вас есть проблемы с **Эгоизмом**. Вы жадны, плоски и просты. В вашем мире нет места жертве или для кого-либо еще. Вы должны открыть себе важность других людей, чтобы понять любовь и единство.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается получить чего-то важное или значимое благодаря своей эгоцентричной природе.

Мастер Выживания (Survivor)

Вы идете вперед, несмотря ни на что. Ваши цели просты – выжить, и вы в этом мастер. Мир может обрушивать на вас всяческие беды, но вы не прекратите своего движения. Вам никто и ничто не нужно – вы и сами отлично справитесь. Если перед вами встанет проблема – вы с ней разберетесь и будете жить дальше.

Немногие могут похвастаться вашей **Непоколебимостью**. Неважно, что встанет у вас на пути – вы выйдите из этого живым и здоровым, если не победившим. Сколько еще воинов может сказать то же самое?

Ваша слабость в **Недоверчивости**. Вы должны раскрыть себя для мира, чтобы превзойти его.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда выживаете в сложной ситуации благодаря своей смекалке и настойчивости.

Экстремал (Thrill-Seeker)

Вы живете ради следующей высоты, выброса адреналина и стремления к победе. За следующим горизонтом и после следующей битвы вы обретете то возбуждение, что исходит из соперничества и наплыва ощущения настоящей жизни. Только на грани вы можете обрести истинное удовлетворение, и вы все время там.

Ваша сила заключается в **Бесстрашии**. Вы пойдете туда, куда другие боятся даже посмотреть. Опасность? Риск? Без всего этого жизнь – ничто, и вы готовы к любому вызову.

Но вы слишком **Безрассудны**. Пока вы не научитесь оценивать риск, вы будете ставить на карту все каждый день своей жизни. Но некоторые вещи слишком ценны, чтобы тратить их так беспечно.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда предпринимаете и преуспеваете в каком-либо опасном деле, особенно если ставкой является ваша жизнь, положение, ценные друзья или имущество.

Консерватор (Traditionalist)

Вы ортодоксальны и традиционалистичны. Что для вас было хорошо, когда вы были молоды, то для вас хорошо и сейчас. Вы противитесь переменам, производимым ради самих перемен – каков в них смысл? Вы

считаете, что статус-кво лучше сомнительных рисков.

Постоянство – это хорошо. В вихре перемен, который несет мир, кто-то должен оставаться в глазе бури. И этот кто-то – вы.

Но **Самоуспокоенность** опасна. Маг должен призывать энергии, чтобы открывать новые возможности, а не для погружения в стазис.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается сохранить статус-кво и не поддаться переменам.

Трикстер (Trickster)

Во вселенной нет смысла. Жизнь – это комедия. Опыт – накопление чепухи. И вы наслаждаетесь этим хаосом, находя юмор в бессмысленности и привнося смех в трагедию. Вы не можете пойти в мир без причины или цели, поэтому вы находите собственный смысл и накладываете иронический оттенок на все. И лучше всего получается тогда, когда вам удается заставить других увидеть всю эту искусственность. Хоть вы и стремитесь избежать всей этой беспорядочной правды, вы все же ее видите, и надеетесь, что другие тоже ее увидят. Вы даруете им смех, но, как любой хороший клоун, вы заставляете их учиться – и плакать.

Ваша сила в **Эмпатии**. С нею вы можете подбодрить других и обнаружить банановую кожуру на пути Кабала. Когда вы перестаете хохмить, эта Эмпатия может быть направлена на что-то более конструктивное.

Ваша слабость заключается в **Лживости**. Фокусируя внимание других на хорошем, вы ведете их к смертельной опасности – возможности не заметить ужасное. Вы должны быть уверены, что ваши шутки обучают и наставляют, а не просто развлекают.

Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается поднять дух других, особенно если при этом вы сможете забыть о собственной боли.

Мечтатель (Visionary)

Пред вашим внутренним оком постоянно роятся прекраснейшие видения – безымянные миры и бесчисленные фантазии. Вы можете видеть эти невероятные возможности и проливать на них свет, открывая другим путь к жизни в новом, лучшем мире. Может быть, вы ищете большего, чем простой обыватель. А может быть, у вас есть конкретная идея, которая сияет своими возможностями. Как бы то ни было, вы даете людям веру в будущее, которое новыми и интересными способами произрастает – пусть и отличаясь – из прошлого. Вы так хотите увидеть

свою мечту во плоти, что будете сражаться ради воплощения ее в жизнь, несмотря на цену.

Ваш поиск – внутренняя истина, а **Воображение** – сила. С этой мечтой вы может вести других, которые отчаянно нуждаются в этой мудрости.

Ваша слабость – это **Гордость**. Гордость видеть и понимать то, что не способны другие. Если вы хотите Взойти, вам стоит научиться смирению.

Вы восстанавливает Силу Воли, когда вам удается убедить других поверить в свою мечту и действовать соответственно вашему видению будущего.

Атрибуты

Ваш персонаж, как и любое человеческое (или почти человеческое) существо, имеет свои врожденные способности, слабости, ограничении и силы. Это все отражается Атрибутами. Простым значением от 1 до 5, Атрибут может показать не только развитость персонажа в определенной области, но и конкретизировать его потенциал, в сравнении с другими. У большинства людей значение Атрибутов варьируется от единицы (плохо) до тройки (хорошо), с редкими четверками (выдающийся) и пятерками (экстра-класс). В редких случаях, возможности героических магов и иномировых чудовищ могут превосходить ограниченные человеческие возможности.

Для каждой из приведенных ниже Черт мы предлагаем варианты Специализаций. Специализация отражает область, ограниченную этой Чертой, в которой ваш персонаж особенно хорош. Не бойтесь, в компании с Рассказчиком, создавать свои Специализации. Вообще, ваш персонаж может иметь Специализацию по любой Черте, если в ней будет четыре и больше очка. Вы, также, можете дать персонажу

Специализацию и не имея таких значений, просто ради его большей детализации. Хоть вы и не будете иметь никаких особых преимуществ от Специализации при броске, если значение черты будет ниже 4, заблаговременный выбор Специализации позволит вам описать более полно персонажа, его цели и его историю (смотрите Специализации ниже).

Физические

Физические Атрибуты персонажа определяют, насколько он силен, ловок и вынослив. Если вы хотите создать человека действия, вам стоит сделать Физические Атрибуты первичными. Такие персонажи могут быть из военных или полиции, Акашийцами, спортсменами или «синими воротничками». История персонажа и концентрация на физическом здоровье помогут вам определить, какое значение стоит придать каждой из Черт.

Сила

Горячий дым обжег ноздри Дональда и наполнил легкие гарью. Пламя охватило занавески, и они отбрасывали на стены дьявольские тени. Огонь ластился к нему, как голодный пес. Дональд никогда не любил попрошаек. Ему нужно было покинуть комнату, но из-за землетрясения балка упала и перекрыла выход. Всего несколько дюймов – этого было бы достаточно, чтобы протиснуться сквозь щель. Магия ему ничем помочь не могла – он использовал весь свой Сок, чтобы выжить во время землетрясения. Поэтому Дональд обхватил балку руками и подставил под нее свое плечо.

Очки, которые вы назначаете этому Атрибуту, указывают, какими запасами грубой силы наделен ваш персонаж. Сила определяет, сколько ваш персонаж может поднять, нести или сдвинуть. Она определяет, насколько далеко он прыгает. Кроме того, она указывает, насколько сильно персонаж может ударить предмет или другого персонажа, а также, какой урон персонаж может причинить в рукопашной. При определении объёма повреждений, наносимых в рукопашной, добавьте к общему числу кубиков количество, равное Силе персонажа.

Специализации: Железная Хватка, Сильные Руки, Запас Сил, Кулаки-Молоты.

×	Отвратительно. Поднимаете 9 килограмм. Почти мертв.
•	Слабо. Поднимаете 18 килограмм. Слабак.
••	Средне. Поднимаете 45 килограмм. Средний человек.
•••	Хорошо. Поднимаете 113 килограмм. Жеребец.
••••	Незаурядно. Поднимаете 180 килограмм. Пауэрлифтер.
•••••	Великолепно. Поднимаете 295 килограмм. Грузовой поезд.

Ловкость

Мотор судна закашлялся и остановился. Наступившая тишина несла в себе надвигающуюся опасность. Это, как и четко узнаваемый запах черной магии, заставило волосы Джун встать дыбом. Что-то пошло совсем не так, как надо. Кто-то сделал так, чтобы все пошло не так. А потом она услышала звук, напоминающий громыхание далекой грозы – рокот водопадов. Судно набирало скорость, все быстрее приближаясь к гибели.

- Черт побери! - прошипела Джун, выскочив на палубу. Она перебрала свои возможности. Может быть, она сможет доплыть до берега. Может быть, она победит заглохший мотор. Но она не была уверена, что справится. Но чуть вдалеке она увидела свисающую к воде лиану. Если она сможет подпрыгнуть и уцепиться за нее прежде, чем судно наберет скорость и скроется в белой пене, то у нее будет шанс. Держась одной рукой за поручни, Джун вскарабкалась на бак…

Этот Атрибут определяет общую физическую подготовку персонажа. Он отражает общие физические возможности персонажа, вроде грации, скорости, рефлексов, зрительно-моторной координации и маневренности. Все танцовщики, механики, артисты, конькобежцы, гимнасты, хирурги и хорошие бармены обладают высокими значениями Ловкости.

Специализации: Гибкость, Быстрота, Кошачья Грация, Молниеносные Рефлексы.

×	Отвратительно. Никакой координации, едва стоять можете.
•	Слабо. Неуклюжий. Спотыкаетесь о собственную тень.
••	Средне. Не увалень. Редко себя позорите.
•••	Хорошо. Гибкий. У вас есть спортивный потенциал.
••••	Незаурядно. Изящный. Вы производите впечатление.
•••••	Великолепно. Как вода. Вы восхищаете.

Выносливость

Дюны простирались до предела доступного глазу, но Аман знал, что на севере их пересекает шоссе. Он достаточно натерпелся, убегая от безумного Эфирита, который хотел поэкспериментировать с ним при помощи всяких вертящихся, жужжащих и завывающих штуковин. Его голова до сих пор от них гудела. А рука все болела от инъекции. У него будет достаточно времени, чтобы разобраться, чего сотворил с ним этот ублюдок, когда доберется до Часовни. Но пока ему надо продолжать идти.

Аман никогда, до сего момента, не понимал выражения «иссохшее горло». Ветер дул сильно, и воспринимался его пропыленной кожей как наждак. Один шаг за другим, поднять ногу, опустить ее вниз. Аман зверски хотел лечь и заснуть. Он понятия не имел, сколько миль он уже прошел, и сколько ему еще предстоит идти. Он лишь знал, что если остановится, то умрет.

Этот Атрибут отражает способность вашего персонажа выдерживать физические нагрузки. Это мера устойчивости, крепости и приспосабливаемости тела. Он показывает, насколько долго ваш персонаж может выматывать себя, и сколько физических страданий он может перенести прежде, чем получит травму.

Специализации: Неутомимость, Крепок как Гвоздь, Устойчивый к Боли, Быстро Приспосабливающийся.

×	Отвратительно. При смерти. Ваше тело на части распадается.
•	Слабо. Хиляк. Устаете, даже почистив зубы.
••	Средне. Лежебока. Можете пробежать километр-другой, если надо.
•••	Хорошо. В форме. Вы регулярно работаете над собой.
••••	Незаурядно. Крепыш. Плаваете в условиях Арктики.
•••••	Великолепно. Грозный. Вас не сломит даже пытка.

Социальные

Вообще, маги – социальные создания, которые нуждаются друг в друге для выживания. У них идет своя политика – как в Часовнях, так и в самих Традициях. Каждый персонаж **Мага** имеет Социальные Черты, которые показывают, насколько хорошо он действует в социальных ситуациях. Отражая общественные качества и внешнюю привлекательность персонажа, эти Черты выражают его способность к произведению впечатления на других людей. Актеры, политики, модели и мошенники имеют высокие значения Социальных Атрибутов.

Обаяние

Тина проследовала за наставником на конклав, посматривая на незнакомые лица с некоторым волнением. Она чувствовала себя дебютанткой, выступающей в первый раз перед закрытым, не прощающим обществом полубогов. Наставник уже предупредил ее об опасности заведения врагов в этой компании. Глубоко вздохнув, она подняла свой подбородок и нацепила наиболее чарующую улыбку. Первое представление, конечно, потребует от Тины покорения Маркуса, мага Ордена Гермеса.

- Добрый день. – Тина уважительно посмотрела на него. – Я многое о вас слышала.

- Только хорошее, я надеюсь, – ответил Маркус, сокрушив Тину тяжестью испытующего взгляда льдисто-зеленых глаз.

Тина решила не лгать. - Ваши… познания просто легендарны, сэр. – Она посмотрела на мужчину, и поймала намек на улыбку в уголках его губ. Она нашла верный ответ.

Обаяние персонажа показывает, насколько он чарующ и приятен. Оно показывает его способности к флирту, угождению другим, произведению впечатления и деланию комплиментов. Он может делать это взглядом или в процессе общения, хотя, конечно, эта Черта не наделяет персонажа золотым языком. Он может путаться в словах, но делать это настолько очаровательно, что все будут ему это прощать и только сильнее за это любить. Также, эта Черта может отражать способность персонажа сходиться с самыми разными людьми. Обаятельный человек не обязательно будет заставлять других делать то, что он хочет, при помощи внешности или силой личности. Люди, скорее, будут любить его, и *хотеть* сделать что-то для него.

Специализации: Сексуальность, Чарующая Улыбка, Побуждение Защитить, Общественная Гибкость.

×	Отвратительно. Агрессивный. Активно не нравитесь окружающим.
•	Слабо. Общественно слабый. Часто оскорбляете других.
••	Средне. Приятный. Не отталкиваете от себя.
•••	Хорошо. Очаровательный. Легко заводите себе друзей.
••••	Незаурядно. Чарующий. Вы сразу производите впечатление.
•••••	Великолепно. Неотразимый. Вы не можете проиграть.

Манипулирование

Чарльз нахмурился. – Не могу поверить, что ты способна сделать это со мной, - промурлыкал он молодой женщине. Повернувшись к ней спиной, он обхватил себя руками. – Черт, Джерри.

- Я… Чарльз, это был всего один разговор. Могу поклясться, что не сказала ему того, чего он не знал уже.

Чарльз подавил улыбку. – Ты уверена в этом, так? – Чарльзу нужно было распространить особую информацию среди нужных людей, и его прекрасная посланница великолепно справилась. Но последний ход еще только предстояло сделать. – Я так виновата. – Он прижал руку к лицу. Он почувствовал, как Джерри дотронулась до его плеча, и отдернулся.

Джерри отвела руку назад, и сокрушенно произнесла. – Я не хотела неприятностей для тебя, Чарльз. Скажи, как я могу это исправить?

У этой Черты много нюансов. Она охватывает способность персонажа управлять другими своей волей, или замечать, когда кто-то пытается управлять им, а также скрывать свои истинные мотивы. Во многих случаях, она отражает его честность и прямоту. С одной стороны, персонаж с низким значением Манипулирования встанет перед проблемой, когда ему понадобится убедить других в своих взглядах или заставить делать то, что ему нужно. С другой стороны, персонаж будет казаться более честным, поскольку у него нет таланта к сокрытию своих истинных чувств. Ему отчаянно может потребоваться сблефовать, но он не сможет сделать бесстрастное лицо. В свою очередь, персонаж с высоким значением Манипулирования окажется способен использовать вину, шантаж или правильно подобранные аргументы, чтобы управлять кем-то без ведома этого человека. Это зачастую требует бесчестных поступков. Манипулирование используется для обмана, блефа, лести и оказании на кого-либо давления.

Если ваш персонаж собирается кем-то управлять, то жертве не обязательно его любить. Управление кем-то отличается от использования Обаяния – данный тип управления не обязательно должен включать в себя очарование цели. Сильной мотивацией может оказаться ненависть, и опытный манипулятор даже врагов своих может заставить делать то, что ему нужно, используя незаметные и вводящие в заблуждение способы. Проваленный бросок Манипулирования может насторожить жертву, которая может догадаться, что вы собираетесь обмануть ее. Это способно привести к сопротивлению и дальнейшему недоверию вашему персонажу.

Специализации: Убедительность, Соблазнительность, Аргументированность, Обвинитель, Обманщик, Ловкач.

×	Отвратительно. Разочаровывающий. Люди вас игнорируют.
•	Слабо. Откровенный. Игрок из вас - никакой.
••	Средне. Непоследовательный. Вы способны обмануть кое-кого, кое-когда.
•••	Хорошо. Хитрый. У вас есть некоторые хорошие способности и методы.
••••	Незаурядно. Убедительный. Вы играете с людьми, и, обычно, побеждаете.

••••• Великолепно. Коварный. Вы всегда получаете, что хотите.

Внешность

У Дэйви на Всемирном Съезде Детей Эфира была своя миссия. Ему нужна была помощь в продолжении работ над Суперконцентратором Массы. Его очередь выходить на подиум настала. Ему понадобилась секунда, чтобы привести бумаги в порядок, поправить очки и посмотреть сквозь них на судей.

– Добрый день, собратья… - начал он.

И именно в этот момент в комнату понадобилось войти мисс Лане Тулейн, которая объявила о своем присутствии, уронив книгу. Все взгляды оказались направлены на нее. Под взглядами всего зала Лана покраснела и извинилась. Несколько мужчин кинулись помочь ей поднять книгу.

Дэйви вздохнул. И снова Лана сумела перехватить у него инициативу. Он закончил свое выступление, но потерял внимание публики. В конце они не задавали вопросов. Они поблагодарили его, уверили, что рассмотрят его предложение и пригласили выступить мисс Лану Тулейн. Дэйви зарычал и начал обдумывать месть.

Этот Атрибут отражает общую привлекательность персонажа. Он включает в себя физическую красоту, грацию, а также те не поддающиеся описанию качества, которые делают человека привлекательным. Эта Черта имеет мало общего с речью или особенностями вращения в обществе, но определяет производимое персонажем первое впечатление, еще до того, как он откроет рот. Хоть мы частенько это отрицаем, но внешность персонажа определяет, как с ним обращаются. Красивый персонаж не всегда, конечно, будет вызывать к себе особое отношение. Наоборот, там могут быть те, кто ненавидит красивых людей.

Этот Атрибут не только помогает покорять молодых членов Часовни, но и улучшает первое впечатление, способствует повышению эмоциональности музыкального или театрального представления, а также помогает убеждать других в споре. Однако, само по себе высокое значение этого Атрибута не помогает произвести впечатление в обществе. Кто-то с низким значением Обаяния может выглядеть хорошо, но разрушит всякое впечатление от себя, просто начав говорить. Некоторые первые впечатления зависят от броска Внешность + Способность, а последующие действия могут потребовать броска Обаяние или Манипулирование + Способность.

Специализации: Эротичность, Респектабельность, Эмоциональность, Загадочность, Земная Красота.

× Отвратительно. Омерзительный. Вы едва на человека похожи.

Слабо. Урод. Чтобы назначить свидание, вам нужен пакет на

- голове.

•• Средне. Невыразительный. Сливаетесь со стенами.

••• Хорошо. Привлекательный. На вас иногда посматривают.

•••• Незаурядно. Красивый. Вы можете работать моделью.

••••• Великолепно. Сногсшибательный. Вы останавливаете заезд «Формулы-1» улыбкой.

Ментальные

Три Ментальных Атрибута определяют разум персонажа. Значения, которые вы им назначаете, раскрывают способность персонажа к запоминанию, интеллект и внимание к деталям в окружении. Если ваш персонаж – ученый, профессор университета, врач, журналист, авиадиспетчер, эстрадный артист-сатирик и тому подобное, что требует смекалки или высокого уровня интеллекта, то вам рекомендуется сделать Ментальные Атрибуты первичными

Восприятие

Позвонивший сказал, что его зовут «Икс», и у него есть нужная Кэйси информация. Он указал место встречи, и настаивал на анонимности. Кэйси не мог не ухватиться за такую возможность. Он ждал на холодной лестничной площадке, отчаянно молясь, чтобы это не было подставой. Кэйси окружала непроглядная тьма, доведя нервы до предела, когда он услышал приближающиеся к нему шаги. Это был он – момент истины. Икс остановился на пролет ниже.

- Я знаю, кто вломился в ваше Святилище, Кэйси, но мне нужно кое-что от вас в обмен, - произнес в темноту измененный неким прибором голос.

Снизу, нежно щекоча нос и воспоминания Кэйси, пришел запах сирени. Его губ коснулась улыбка, а все страхи растаяли, как снег под июльским солнцем. Он знал эти духи.

- Скажите мне, чем я могу вам помочь, - ответил он.

Эта Черта выражает способность персонажа замечать детали в окружении. Иногда персонаж особенно сильно использует свое восприятие – когда он ищет что-то важное, например. Большую часть времени, однако, это просто интуитивная бдительность, которая позволяет персонажу замечать детали при помощи пяти своих чувств. Хоть он и может видеть, слышать, обонять, пробовать или осязать то, что не могут другие, это не значит, что у него есть знания или опыт, позволяющие воспринимаемое осознать.

Восприятие персонажа позволяет ему замечать, находить и опознавать. Это включает в себя обнаружение засад, обнаружение потерянных ключей за платяным шкафом, поиск зацепок в грудах

бесполезного хлама, обнаружение неуверенности в чьем-то ответе на ваш вопрос, а также замечание тайных переглядываний скрывающих что-то людей.

Специализации: Внимательность, Проницательность, Интуиция, Тщательность, Опытность.

×	Отвратительно. Рассеянный. Вы не заметите слона, вставшего позади.
•	Слабо. Невнимательный. Вы не обращаете внимания на происходящее вокруг вас.
••	Средне. Небрежный. Улавливаете суть происходящего вокруг.
•••	Хорошо. Восприимчивый. Вы в курсе настроений и характеров.
••••	Незаурядно. Бдительный. Вы четко воспринимаете свое окружение.
•••••	Великолепно. Шикарная интуиция. Вы чувствуете то, что другие не заметят никогда.

Интеллект

Внимательно смотря на огоньки на экране, Кэтрин третий раз отбросила со лба непокорную прядь волос прежде, чем отвернуться и потереть виски. Перед ее глазами все еще стояли цифры и символы. Последние два дня она большую часть своего времени сражалась с кодом. Взлом оригинального шифрования оказался сложным. Когда она открыла файл, он оказался полон разрозненной информации. Ей пришлось рассортировать ее, чтобы найти ключевые цифры, которые должны помочь ей раскрыть смысл всего этого.

Откинувшись на спинку кресла, Кэтрин задумалась над некоторыми скачущими цифрами. Схема там имелась, просто не могла до нее додуматься. Это не был Ассемблер, обратное кодирование или какая-то модификация, как она смогла понять… Тут она остановилась, и подумала, как бы действовал Технократ. Ни один Технократ не будет кодировать файл без коррекции ошибок. Во внезапном приступе вдохновения она повернулась к монитору и размяла руки, готовясь работать всю ночь.

Очки в этой Черте отражают то, что большинство людей называют «мозгами». Этот Атрибут заключает в себя способность решать загадки, запоминать факты, оценивать ситуации, рассуждения и работу логики. Он отражает врожденные способности, но не всегда означает года обучения. У человека может иметь невероятную способность к логике или дедукции, но он может быть продавцом в магазине, который даже среднюю школу не закончил. На выбор карьеры влияют и другие факторы, но персонаж, обучавшийся в колледже или находящийся на позиции, требующей развитого интеллекта, должен иметь соответствующее отражение этого в этой Черте.

Эта черта ведает вычислительными способностями персонажа, и его памятью. Она не обязательно наделяет здравым смыслом, бытовой мудростью или благоразумием. Очень умный человек может доверять подозрительным личностям, вынимать кошелек и пересчитывать находящиеся в нем деньги перед наркопритоном, либо же оставлять ключи от машины где попало. С другой стороны, умные персонажи обычно создают остроумные и проработанные решения проблем, видят ситуацию с разных сторон и быстро учатся.

Специализации: Созидательность, Аналитичность, Логичность, Хорошая Память, Авторитет в Предмете, «Ботаник».

×	Отвратительно. Идиот. Ваши нейроны едва сообщаются. (IQ 60)
•	Слабо. Тугодум. Не можете справиться с защищенными от детей крышками. (IQ 80).
••	Средне. Не без мозгов. Троечник. (IQ 100)
•••	Хорошо. Башковитый. Решаете для развлечения сложные кроссворды. (IQ 120)
••••	Незаурядно. Талантливый. Ваш интеллект повергает в прах. (IQ 140)
•••••	Великолепно. Гений. Решаете мировые тайны. (IQ 160 и больше).

Сообразительность

Положение становилось все хуже. Минкс укрылась с недавно Пробудившейся девушкой за диваном и старалась думать как можно быстрее, глядя в ее большие голубые глаза. Эти глаза были полны страха. - Черт, - подумала Минкс. - Мне надо вытащить ее отсюда. В окно влетел кирпич, и за ним скоро должны были последовать агенты. Минкс оглядела дом.

- Сюда, - прошептала Минкс.

Она проскользнула в дверь кухни, таща за собой девушку. Задняя дверь притягивал взгляд, но Минкс знала, что их поймают, как только они покинут дом. Она открыла заднюю дверь, но удержала девушку от попытки побежать туда.

- Нет, не туда.

Вместо этого она направилась в подвал. Они спрятались под лестницей, слушая, как шаги преследователей разносятся по дому и направляются прямо к задней двери. Минкс и ее груз забились в темный угол. Они ждали до самой ночи, и ускользнули под покровом тьмы.

Эта Черта определяет способность вашего персонажа думать *быстро*, рационально действовать в критических ситуациях и находить неожиданные решения текущих проблем. Этот Атрибут показывает

уровень приспособляемости персонажа к меняющейся обстановке, и его смекалку при выходе из сложных ситуаций. В отличие от Интеллекта, эта Черта показывает, скорее, работу мозга в условиях спешки. Она не отражает, сколько вы знаете или можете знать, а, скорее, насколько быстро ваш разум реагирует на сюрпризы, засады, едкие замечания и неожиданное вообще.

Специализации: Всегда Готов, Остроумный Собеседник, Интуиция, Боевые Рефлексы.

×	Отвратительно. Тупица. Вы не способны угнаться за переменами.
•	Слабо. Тугодум. Легкая мишень.
••	Средне. Шустрый. Рано или поздно вы все понимаете.
•••	Хорошо. Находчивый. Часто находите правильные решения.
••••	Незаурядно. Проницательный. Вы можете справиться почти со всем.
•••••	Великолепно. Работаете на инстинктах. В перестрелке вы даже не потеете.

Способности

Во время создания персонажа вы, также, выбираете ему Способности и присваиваете им очки. Эти Черты описывают определенные Знания, Таланты и Навыки, которыми владеет ваш персонаж. Они показывают его уровень и опытность в областях, которые они приобрел в течение жизни, равно как и природные таланты, им развитые. Для бросков, объединяйте значение уровня Способностей с определенными Атрибутами, чтобы определить, насколько удачно ваш персонаж решил определенную задачу. Эта комбинация более точно отражает, как врожденные способности персонажа дополняют или отличаются от наработанных навыков. К примеру, персонаж может попытаться пройти по верху каменной стену, полагаясь только на природную Ловкость. Но если ему потребуется пройти по верху той каменной стены незаметно, то его шансы заметно возрастут, если он еще и учился передвигаться незаметно.

Приведенные здесь 30 Способностей – разделенные на Навыки, Таланты и Знания – дают отправную точку к уникальности вашего персонажа. Многие из них – широкие, общие области, которым вы можете придать определенности, выбрав для вашего персонажа Специализацию, даже если вы все еще не имеете в данной Способности четырех очков. Заранее выбранная Специализация означает, что персонаж имеет особую заинтересованность в данной сфере, и – хоть и не давая особых преимуществ при броске – помогает вам лучше определить цели и интересы персонажа. Впоследствии, заручившись согласием Рассказчика, вы можете выбрать своему персонажу другие

Способности и Специализации, подходяще ему, но не внесенные в этой главе.

Таланты

Эти Способности описывают врожденные таланты, которые имеет ваш персонаж, а также оттачивает в течение многих лет. Во время профессиональной деятельности, получения образования и ведения определенного образа жизни, ваш персонаж развил определенные интуитивные способности. Эти навыки приходят от природы, и, обычно, персонаж применяет их неосознанно, хотя в некоторых ситуациях он может обращаться к ним интуитивно. Таланты – результат жизненного опыта персонажа, и могут считаться побочными эффектами того, как он ведет свою жизнь. Какими из них он обладает – диктуют его личность и опыт. Например, бывший бандит будет более внимателен к своему окружению, нежели начинающая звезда света, просто потому, что бандиту раньше всегда приходилось следить за тылами.

В отличие от Навыков и Знаний, вы не получаете штрафа к броску, если у вас в применяемом Таланте нет ни одного очка. Талант – это просто результат развития Атрибутов персонажа, данных ему от природы, в сочетании с особыми чертами, инстинктами и уловками.

Бдительность (Alertness)

Когда Марк шел от здания газовой компании, что-то у него в мозгу щелкнуло. Покрытое трещинами здание определенно не вызывало у его посетителей особой приязни, но проблема была не в том. Он остановился, чтобы поразмышлять над заставившим его насторожиться ощущением, и поплотнее запахнуть пальто для защиты от вечных сквозняков.

Краем глаза Марк заметил женщину, которая возилась на парковке со своей машиной, меняя спустившее переднее колесо. Он не мог сразу определить причину, но что-то в ее движениях было не так. Складка на ее штанине… Военный опыт Марка сразу напомнил ему о носимых на лодыжке пистолетах, и он тихонько вернулся в здание, чтобы найти другой выход.

Уровень Бдительности вашего персонажа показывает, насколько он интуитивно восприимчив к своему окружению. Такой персонаж инстинктивно обращает внимание на свои чувства, и приучился замечать перемены в окружении и обстановке. Вообще, это относится к физическим составляющим местности, и персонаж с высоким значением Бдительности с большей вероятностью заметит засаду в тенях, обратит внимание на духи или одеколон определенного человека, услышит треск веток на земле и почувствует вкус яда в напитке. Он оттачивает свои чувства до такого уровня, что может автоматически замечать что-то, *не видя* оного. Очень часто для броска Бдительность сочетается с Восприятием.

Новичок. Вы замечаете приближающуюся машину, когда

- водитель жмет на клаксон.
- •• Опытный. Вы иногда подслушиваете.
- ••• Компетентный. Держите все под наблюдением.
- •••• Эксперт. Вы пропускаете немногое.
- ••••• Мастер. Вы замечаете перемену атмосферного давления.

Обладают: Преступники, Телохранители, Журналисты, Детективы, Охотники.

Специализации: Скрытое Оружие, Город, Лес, Слежка, Засады.

Атлетизм (Athletics)

В средней школе Джаред был прыгуном в длину. Преследуемый, стоящий на краю крыши и имеющий выбор между прыжком и провалом, он надеялся, что навыков до сих пор не утратил. Он думал. Он размышлял. Он отошел и прикинул расстояние.

Бух! Вооруженные бандиты практически сорвали дверь с петель, стремясь выбить ее.

- Погано,- подумал Джаред. Он на секунду обернулся назад и сконцентрировался на прыжке. Он присел, наметил цель и начал двигаться. Один, два, три… шесть, семь, прыжок! Джаред бросил себя в воздух. Летя вперед, он взмахнул руками и ногами. Через секунду все закончилось. Джаред, перекатившись, приземлился на соседней крыше. Он сделал это, но уворачиваться от пуль будет уже сложнее.

Этот Талант описывает базовые атлетические способности, которые персонаж развил при помощи тренировок, занятий спортом или других тяжелых физических нагрузок. Он отличается от Физических Черт (Сила, Ловкость и Выносливость) тем, что отражает природный атлетизм вашего персонажа, а также добавляет преимущества любых тренировок или спорта к врожденным физическим силам. Атлетизм объединяет способности вашего персонажа к бегу, прыжкам, лазанью, метанию и любой другой спортивный навык, который надо тренировать или изучать особым способом.

- Новичок. Вы хорошо *смотрите* спорт.
- •• Опытный. Вы играли в баскетбол в средней школе.
- ••• Компетентный. Новые движения вы изучаете с легкостью.
- •••• Эксперт. Большинство атлетов в сравнении с вами - ничто.
- ••••• Мастер. Вы опровергаете законы физики.

Обладают: Спортсмены, Дети, Танцовщики, Актеры, Тренеры.

Специализации: Акробатика, Танцы, Гибкость, Сила, Ловкость, Выносливость, определенный вид спорта.

Осведомленность (Awareness)

Ли-Энн, хоть и собиралась отправиться из кафе домой, сразу остановилась, так как волосы у нее на голове встали дыбом. Ленивая болтовня кафешки превратилась в малоразборчивый шум на задворках сознания, когда она начала понемногу обследовать пространство. Растения на улице колыхались под легким ветром, люди беспечно шли по жизни, но мурашки по ее спине продолжали бегать. Она скорее чувствовала, чем видела, присутствие. Сквозь толпу шло нечто, невидимое и неслышимое, нематериальное… но все же реальное, и, возможно, опасное. Проскользнув мимо дверного косяка, она

направилась к столику Кайла. Она не видела этого, но если оно шпионило за ними и замышляло чего-то опасное, то ей не помешала бы помощь.

В отличие от Бдительности, которая описывает восприимчивость персонажа к повседневным вещам, Осведомленность является внутренней реакцией на присутствие магии. Обычно этим Талантом обладают только маги (и некоторые другие существа, вроде духов и призраков). Однажды настроившись на сверхъестественное, познающие чудесное просто ощущают вспышки интуиции, мурашки по коже или получают неожиданные вспышки вдохновения. Магия тянется к магии, и персонаж инстинктивно замечает, что неподалеку что-то происходит не так. Естественно, осознание, что чего-то идет не так не дает знания, что именно идет не так. Это уже прерогатива соответствующего знания.

Маг может использовать Осведомленность осознанно, если подозревает присутствие чего-то мистического, чтобы получить общее впечатление предмета или существа. Однако, иногда Рассказчик делает бросок Осведомленности, чтобы определить, чувствует ли маг странное событие или магический Эффект, который еще пока не виден.

- • Новичок. Вы иногда чувствуете нечто странное, исходящее от некоторых людей или мест.
- •• Опытный. Вы чувствуете окружающее вас сверхъестественное, и уверены в том, что «там что-то есть».
- ••• Компетентный. Сконцентрировавшись, вы можете почувствовать движение магии, и даже иногда воспринимать некоторые виды Резонанса.
- •••• Эксперт. Весь мир вокруг вам гудит от энергий сверхъестественного, и вы настроены на них.
- ••••• Мастер. От малейшего заклинания до величайшего духа – вы видели и чувствовали их всех. Вы можете почувствовать применение магии на другом конце города, и чувствовать особенности зачарованных предметов одним касанием.

Обладают: Медиумы, Цыганки, Мистики, Исследователи Паранормальных Событий, Фанаты New Age.

Специализации: Талисманы, Духи, Эффекты, Магические Места, Резонанс.

Драка (Brawl)

Засранец получил, что заслужил. Мишель схватил палец, который он наставил на нее, и завела его руку ему же за спину, шагнув в сторону и сделав стойку пошире. Гибкая и изящная, она сменила позицию и дернула его запястье выше, к лопаткам. Буквально за одно мгновение, она стерла с его лица самодовольную ухмылку и положила животом на пол – где ему было самое место. Оседлав его, она спросила:

- У тебя есть еще, что сказать?

Мужчина кашлянул, покачал головой и простонал:

- Нет, мадам.

Талант Драка описывает способность вашего персонажа к рукопашной. Он накрывает все – от расцарапывания, кусания и раздирания до боевых искусств. Бой без оружия принимает множество форм, и ваш персонаж мог наработать свои навыки на улице, в кабацких драках, на боксерском ринге или в додзе. Он мог хорошо и упорно тренироваться, а мог и вести такую жизнь, что дала ему достаточно опыта, чтобы защитить себя в драке. Этот Талант подразумевает, что ваш персонаж не использует никакого оружия, кроме собственного тела.

- • Новичок. Вы можете нанести удар или ткнуть кому-нибудь в глаз.
- •• Опытный. Вы можете постоять за себя, если придется.

••• Компетентный. Вы часто деретесь и, обычно, побеждаете.

•••• Эксперт. Вы – неплохой соперник.

••••• Мастер. Вы превратили бой в искусство.

Обладают: Военные, Полицейские, Акашийцы, Бандиты, Убийцы.

Специализации: Бокс, Вольная Борьба, Разоружение, Грязные Приемы, Пинки, Самооборона, определенное боевое искусство.

Уклонение (Dodge)

Кокрейн вздохнул, направляясь по пустынной парковке к машине. За всю жизнь его так никогда не унижали. Он не понимал, почему Марков решил считать его личным слугой, но ему было достаточно.

Машина появилась буквально из ниоткуда, взвизгнув на повороте шинами и, все больше набирая скорость, направилась в его сторону. Кокрейн метнулся в сторону, уворачиваясь. Упав, он сильно ударился, но машина прошла мимо. - Похоже, - подумал Кокрейн, смотря на номер удаляющейся машины, - я Маркову тоже надоел. Ну и да будет так. Он встал, отряхнулся и отправился домой, чтобы позвонить Либреску. Может быть, Пустой оценит выше особые таланты Кокрейна.

Когда кто-то стреляет, бьет или пытается схватить вашего персонажа, эта Способность показывает, насколько хорошо он может этого избежать. Она отражает навык в уходе в сторону, поиске укрытия и других способах избегания опасности.

• Новичок. Вы автоматически приседаете и накрываете голову руками.

•• Опытный. Вы проходили курсы самообороны.

••• Компетентный. Вы изящно уворачиваетесь, ныряете в сторону и приседаете.

•••• Эксперт. По вам сложно попасть.

••••• Мастер. Чтобы избежать пули, вам достаточно качнуть головой.

Обладают: Преступники, Полицейские, Беспризорники, Мастера Боевых Искусств, Боксеры.

Специализации: Укрытие, Шаг в Сторону, Прыжок, Маневрирование.

Экспрессия (Expression)

Лейтон понизил тон. - Эта история закончилась, моя дорогая Лиза, два дня спустя, когда Карма отправилась искать своего возлюбленного. Она нашла его на пустынной обочине дороги, лежащего ногами в канаве. Даже не подходя близко, Карма могла

сказать… Он лежал такой спокойный, такой пустой. Мужчина, которого она любила, был мертв, и от него осталась только оболочка. Но она, видя его, не могла позволить себе погрузиться в ужас. Остатки надежды двигали ее вперед. Но асфальт заливала черная в лунном свете кровь, а его мертвые глаза глядели в космос - во вселенную, которую он исследовал и так любил. В этот момент Карма поняла, где его нужно искать. И подняла глаза к звездам.

Последовавшая за рассказом Лейтона тишина звенела в ушах Лизы. Слезы, хоть она и сдерживала их, скатились по ее щеке. История женщины разбила ее сердце. Она не знала Карму, но чувствовала боль ее утраты, как будто она была ее собственной. Она прошептала. - Я посмотрю, что могу сделать.

Владение словом – легкое дело для обладающих высоким уровнем Экспрессии. Этот Талант включает в себя владением письменным и устным словом для влияния на других, пробуждение эмоций и донесение информации до публики. Персонажи-политики могут использовать этот Талант так, чтобы их речи трогали избирателей и приносили им их голоса, в то время, как поэты могут использовать этот Талант, чтобы писать такие стихи, что трогают души и заставляют читателей переживать. Эта Способность тесно связана с Социальными Атрибутами. Этот Талант может помочь персонажу мотивировать других, поубавить кому-либо спеси едкой критикой, очаровать публику или убедить человека сделать что-то, что он обычно не сделает.

•	Новичок. Вы можете выразить мысль.
••	Опытный. У вас хороший словарь.
•••	Компетентный. Вы хорошо подбираете слова и излагаете мысли.
••••	Эксперт. Своими словами вы дотягиваетесь до душ людей.
•••••	Мастер. Вы можете основать новую религию.

Обладают: Актеры, Писатели, Поэты, Политики, Священники, Подхалимы, Небесный Хор.

Специализации: Актерство, Поэзия, Проза, Импровизация, Переговоры, Вдохновение, Разработка Игр.

Устрашение (Intimidation)

- Понимаешь, я хочу сказать, что она не может справиться с тягой к наркоте. Я не пытаюсь оскорбить твою подружку. Она клевая и все такое, но она нас под монастырь поведет, если продолжит ширяться. Понимаешь, что я имею в виду, чувак? – проворчал Билли.

Дюк поднял глаза и медленно – очень медленно – повернул к нему голову. Билли мигом осекся. Намекающие на неотвратимую кару мурашки побежали по спине Билли, как крысы с тонущего корабля. Под тяжелым взглядом Дюка Билли почувствовал ясный и четкий позыв развернуться и удрать.

- Слушай сюда! – прорычал Дюк. – Мне до х… о чем ты там думаешь. Понял, что я имею ввиду? Чувак? Проваливай.

Билли уже бежал.

У людей много страхов, поэтому они могут быть запуганы множеством способов. Это может произойти незаметно – ваш персонаж даже не будет понимать, что он делает. Возможно, мощь вашего персонажа сама по себе делает его устрашающей личностью. Возможно, пугает его телосложение. В некоторых случаях, он может пожелать запугать кого-то осознанно – словом или действием. Этот Талант отражает осознание вашим персонажем способности затенять других и навык использования этой способности для получения того, что ему нужно – вытягивания информации из несговорчивой жертвы или запугивания других, чтобы лишить их возможности предпринять что-то против него.

•	Новичок. Вы лаете громче, чем кусаете. И это заметно.
••	Опытный. Вы можете запугать тех, кто меньше вас.
•••	Компетентный. Люди дважды думают, прежде, чем напасть на вас.
••••	Эксперт. Вы и не стараетесь. Люди сами не желают вас злить .
•••••	Мастер. Вы можете испугать осатаневшего питбуля.

Обладают: Гопники, Управляющие, Военные Офицеры, Вышибалы, Бандиты, Цыгане.

Специализации: Пугающая Внешность, Твердость Характера, Блеф, Завуалированные Угрозы, Грубость, Бесстрашие.

Лидерство (Leadership)

Марша медленно встала и подняла хрустальный бокал с вином. Затем, она произнесла:

- Это за Блэкуэлла. Нам всем будет тебя не хватать.

Рыдания поутихли, и все взгляды повернулись к Марше. Она опустошила свой бокал и слизнула с губ горьковатый букет. Ее взгляд переходил с человека на человека. Ее собственные печаль, симпатия и сила проявлялась открыто. Они все подняли бокалы и повторили тост. Она дождалась, пока все закончат, и продолжила:

- А теперь нам всем надо выступать. Кризис еще не кончился, и мы больше не можем позволить себе потерять кого-либо. Нам надо собраться вместе, работать вместе и помогать друг другу. Это то, чего хотел бы Блэкуэлл.

- Что мы должны делать? – спросил кто-то.

- У меня есть план, – просто ответила Марша.

У некоторых людей есть призвание - вести других. Они обладают особым качеством, которое заставляет других следовать их приказам, слушать их слова и претворять в жизнь их планы. Талант Лидерства имеет больше общего с Обаянием, чем с Манипулированием. Он отражает те необъяснимые черты личности, манеры держаться, тона голоса и особенностей взгляда, которые делают кого-либо лидером. Но высокое значение этого Таланта не обязательно будет означать, что персонаж будет принимать исключительно верные решения – лишь то, что люди пойдут за ним, как осел за морковкой на удочке. Просто потому, что им будет *казаться*, что он знает, что делает.

•	Новичок. Вы можете быть воспитателем в детском саду.
••	Опытный. Вы были главой клуба в колледже.
•••	Компетентный. Вы излучаете ауру уверенности.
••••	Эксперт. Вы наполняете своих последователей верностью и возбуждением.
•••••	Мастер. Вы можете возглавить народ.

Обладают: Политики, Лидеры Банд, Управляющие Корпораций, Главы Часовен, Полицейские.

Специализации: Ораторство, Дружелюбие, Благородство, Напряженные Ситуации, Компетентность.

Знание Улиц (Streetwise)

В темноте вспыхнула сигарета. Энди направился в ту сторону. Он прислонился к стене рядом с уличной крысой и закурил собственную.

- Привет, - сказал он, и получил в ответ такое же краткое приветствие. Выдохнув во тьму дым, Энди произнес:

- Слыхал, Голова облажался с желтопузыми.

- Ага, – проворчал беспризорник. – Так говорят. Парень чувака угодил в дробилку. Суши.

Энди кивнул.

- Хреново. Никто новый из-за этого не появился?

Парень тихо выдохнул, глядя вниз улицы.

- Конечно. - Промурлыкал он. – Вчера подъехал какой-то франт из Чикаго.

Разговор обратился в молчаливое курение. Затем Энди оторвался от стены.

- Надо идти,– проворчал он. – Удачи, парень.

Он сдерживал улыбку, пока не завернул за угол. - *Значит*, - подумал он. – *Зефир нанял киллера, чтобы разобраться с Лу. Это может стать интересным*.

Он выкинул окурок в мусорку и начал звать такси.

У улиц есть свой собственный язык и ритм. Этот Талант позволяет персонажу настроиться на улицы, собирать информацию из уличных слухов и использовать в своих интересах другие ресурсы улиц. Это дает персонажу необходимые знания и понимание работы черных рынков, безопасность и умение сливаться с людьми улиц.

•	Новичок. Вам не совсем доверяют, но вы можете поговорить с людьми.
••	Опытный. Вас принимают, и, со временем, вы можете найти то, что вам нужно.
•••	Компетентный. Вы знаете, как обрести уважение на улицах.
••••	Эксперт. Вы сливаетесь с бандитами и наркоторговцами.
•••••	Мастер. Вы ничего не видели, ничего не происходило.

Обладают: Бездомные, Преступники, Журналисты, Детективы, Полиция Нравов, Врачи Бесплатных Клиник, Культ Экстаза.

Специализации: Слухи, Наркотики, Банды, Мелкие Кражи, Местный Сленг, Оружие.

Хитрость (Subterfuge)

- Ты лжешь мне? – прямо спросила Мэри-Джоан, поправляя воротничок пиджака. Она изучающе смотрела на нового послушника. Сколько раз в таких ситуациях оказывалась она сама? Она знала о секретах. Они есть у всех – даже у самых выдающихся Хористов. Этот «служка» еще не познал высокое искусство скрывания их.

- Нет, Леди. – Ответил юный маг, отводя глаза.

Мэри-Джоан решила дать ему поверить, что ему удалось провести ее. Она положила руку на его плечо:

- Рада слышать это. – Солгала она в ответ с улыбкой. – Я думаю, в Хоре тебя ожидает великое будущее.

Этот Талант отражает способность персонажа скрывать его истинные мотивы и говорить или делать совсем не то, о чем он думает. Обычно персонаж использует этот Талант, чтобы манипулировать людьми, скрывать неприемлемые эмоции и вливаться в ряды окружающих его. Также, этот Талант позволяет определять тех, кто действует вразрез со своими чувствами, или делает что-то по причинам, отличающимся от его

истинных намерений. Персонажи с высоким значением Хитрости имеют врожденный талант к секретам, интригам и двуличию.

- • Новичок. Вы можете иногда соврать.
- •• Опытный. Вы хорошо скрываете свои истинные чувства.
- ••• Компетентный. Вы правдоподобны.
- •••• Эксперт. У вас нет проколов в поведении.
- ••••• Мастер. Вы последний, кого будут подозревать.

Обладают: Политики, Юристы, Подростки, Актеры, Эстрадные Артисты.

Специализации: Соблазнение, Нераспознаваемая Ложь, Скрытые Эмоции, Политика.

Навыки

Навыки – это то, что ваш персонаж выучил тренировками и практикой. Обычно они включают в себя некоторое владение инструментами или использование выученной методики. Эти Способности требуют сознательного усилия и практики для развития. Если ваш персонаж собирается использовать Навык, в котором у него нет очков, то Рассказчик может позволить сделать только бросок Атрибута, но сложность при этом повысится на 1.

Ремесла (Crafts)

Механизмы в рабочей комнате гудели и вертелись. В отличие от других людей, Рафтер требовался шум на заднем фоне, чтобы думать и творить. Она провела рукой вдоль гладкой поверхности стального листа, чувствуя каждую мелкую трещинку и недостаток.

- В чем бы ты предпочел обрести бессмертие? – отстраненно пробормотала она листу. – Надеюсь, ты готов, малыш. Я дам тебе крылья для полета.

Она опустила лицевую пластину маски и включила горелку. Первый шаг к созданию ее величайшего шедевра начался.

Ремесла включают в себя все, где надо работать руками – починку двигателей, электронику, сантехнические работы, плотничество и созидательные искусства. При определенной удаче, ваш персонаж может даже создать шедевр. Если вы назначаете Ремеслам какое-то значение, то вы должны выбрать Специализацию, хоть вы и не будете получать никаких преимуществ от нее, пока в Навыке не будет четырех очков. Поскольку этот Навык объединяет многое, Специализация позволяет точно определить, что умеет ваш персонаж.

•	Новичок. Вы можете сделать что-то простое.
••	Опытный. Вы знаете способы улучшить свою работу.
•••	Компетентный. Вы делаете то, что другие готовы купить.
••••	Эксперт. Вы поражаете людей своей работой.
•••••	Мастер. Ваше мастерство выводит вас за пределы мейнстрима.

Обладают: Механики, Ремесленники, Артисты, Дизайнеры,

Изобретатели, Сыны Эфира, Квакеры.

Специализации: Домашний Ремонт, Ремонт Транспорта, Портняжничество, Оценка Стоимости, Гончарное Дело, Резьба, Акварельные Рисунки.

Вождение (Drive)

Поставленная перед выбором из кирпичной стены, узкой улочки и машины, набитой вооруженными бандитами, Мисси выбрала узкую улочку. - Как иголку в ушко вдеть, - уверила она себя, направляя разгоняющуюся машину в узкий проход. Когда левое переднее крыло коснулось камня, мимо ее окна пролетели искры. Мисси смотрела прямо вперед и молилась, чтобы впереди не было мусорных баков и детей, готовых выпрыгнуть прямо под свет ее фар. В конце концов, она увидела, так сказать, конец тоннеля. Улочка вывела ее на парковку. Вылетев на открытое пространство, она услышала удар и скрежет металла позади себя. Посмотрев в зеркало заднего обзора, она увидела автомобиль бандитов, застрявший в улочке. Направившись к дому, она рассуждала, какую машину ей стоит купить в следующий раз.

Хоть персонаж в обычных ситуациях и может управлять автомобилем без особого обучения, но опасные ситуации, пересеченная местность или плотный поток могут потребовать определенного уровня этого Навыка. Чем выше уровень Вождения у вашего персонажа, тем более опытно он справляется с различными ситуациями на дорогах и тем больше видов транспорта он может водить. Вопрос опытности персонажа нужно обсудить с Рассказчиком, поскольку опытный мотоциклист может не иметь ни малейшего понятия об управлении седельным тягачом.

- Новичок. Вы можете водить, при наличии коробки-автомата.
- •• Опытный. Вы можете использовать ручную коробку передач и справитесь с часом пик в Москве.
- ••• Компетентный. Вы водите не хуже профессионального личного шофера.
- •••• Эксперт. Вы можете быть водителем-каскадером.
- ••••• Мастер. Вы и ваш автомобиль составляете симбиоз.

Обладают: Таксисты, Дальнобойщики, Частные Шоферы, Гонщики, Байкеры.

Специализации: Вне Дороги, Мотоциклы, Сложные Маневры, Обрыв Хвостов, Неожиданные Остановки, Заносы.

Этикет (Etiquette)

- В общем, ребята, стою я там, по уши полный Парадокса, а тот странный дух ко мне приближается.

Брендон сделал жест трубкой, зажатой в руке. Похоже, все шло, как надо. Его новые друзья молчали и слушали историю. Они все смотрели на него своими взглядами обдолбышей – что ожидаемо. Брендон открыл рот, чтобы продолжить, но его прервали.

- Чувак, - сказал Культист по имени Блю. – ты собираешься держать ту трубку всю ночь? Передавай дальше!

Брендон покраснел до корней волос и передал трубку девушке слева.

- Простите, - пробормотал он.

Голос подал кто-то еще:

- Ребята, я когда-нибудь рассказывал вам о временах...

Этикет дарует вашему персонажу все те знания и изящество, которые требуются, чтобы все делать правильно. Эта Способность помогает ему, когда он собирается впечатлить кого-то, ненавязчиво влиться куда-то, быть дипломатичным или торговаться. Персонаж с высоким значением Этикета понимает нюансы правильного поведения, как в обществе смертных, так и в обществе магов. Вы можете выбрать Специализацию, отражающую то общество, с которым ваш персонаж знаком лучше всего.

•	Новичок. Вы предпочитаете не вмешиваться в чужие дела.
••	Опытный. Вы знаете определенный жаргон и никого не оскорбляете.
•••	Компетентный. Вы поражаете своей способностью вписываться в общество.
••••	Эксперт. Вы - зерцало такта.
•••••	Мастер. В вашем присутствии другие могут начать чувствовать себя дураками, но вы слишком вежливы, чтобы кто-то рядом с вами чувствовал себя подобным образом.

Обладают: Дипломаты, Дебютанты, Лидеры, Небесный Хор.

Специализации: Уличная Культура, Высшее Общество, Залы Заседаний, Общество Магов.

Огнестрельное Оружие (Firearms)

Ничего не произошло. Рени вновь нажал на спусковой крючок, но ничего не случилось и на этот раз. Он посмотрел на пистолет в своих руках так, как будто это было чем-то другим.

Сьюзен подошла и перевела предохранитель.

- Попробуй теперь. – Сказала она с усмешкой. – Вот так.

Она подняла пистолет и навела его на мишень. Бах! Бах! Бах! После трех быстрых выстрелов в середине головы мишени появился аккуратный, маленький клевер. Бах! Сьюзен ухмыльнулась и опустила пистолет.

- У меня сегодня удачный день. Клевер с четырьмя лепестками.

Парадокс не даем магам использовать магию во всех ситуациях. Иногда старый добрый револьвер решает проблему гораздо лучше. Ведя достаточно опасные жизни, маги учатся защищаться самыми разными способами. Этот Навык отражает знакомство персонажа с разнообразным огнестрельным оружием – от пистолетов до тяжелых пулеметов. Но на тяжелую артиллерию, вроде минометов и танковых орудий, это не распространяется. Любой, знакомый с Огнестрельным Оружием может опознать, вычистить, зарядить и выстрелить из большинства видов стрелкового оружия. Этот навык также используется, чтобы расклинивать оружие (при помощи броска Сообразительность + Огнестрельное Оружие).

•	Новичок. Пули вылетают с *этого* конца, *очень быстро*…
••	Опытный. Вы бываете в тире.
•••	Компетентный. Вы случалось поучаствовать в перестрелке-другой.
••••	Эксперт. Прицельная стрельба – больше, чем хобби; даже опытные стрелки обращаются к вам за советами. Пушка – продолжение вашей руки.
•••••	Мастер. Пушка – продолжение вашего глаза. Если вы что-то видите, то вы можете в это попасть.

Обладают: Полицейские, Военные, Охотники, Бандиты, Снайперы, Выживатели.

Специализации: Быстрое Доставание, Оружейник, Снайперская Стрельба, Автоматическое Оружие, Дробовики, Пистолеты и Револьверы.

Медитация (Meditation)

Полностью застыв, Ли-Энн, глубоко вдохнула, ровно дыша. Несмотря на ее обычную повседневную одежду, холод, казалось, отступил от нее, поскольку она была окружена слоем полного умиротворения.

- Я все еще мерзну. – Простонал Кайл, обхватив себя руками. – Нельзя ли этого как-то попроще добиться?

- Тишина. – Произнесла Ли-Энн ровным голосом, даже не открывая глаза. – Важные вещи редко достигаются легко. Сейчас – просто дыши.

Концентрация и целеустремленность – основы работы с магией.

Душевное спокойствие тоже не вредит. При помощи Медитации, персонаж концентрирует разум, успокаивает мысли и отбрасывает на время мирские заботы. Медитация позволяет вашему персонажу сфокусировать мысли и сконцентрироваться на определенных проблемах или задачах. Таким образом, можно загонять свои ощущения вглубь и пережить суровые условия или раны.

•	Новичок. У тех уличных гуру все получается довольно легко, так?
••	Опытный. Медитация иногда помогает, когда вы взволнованы.
•••	Компетентный. Медитация – основа вашей жизни – держит ваш разум чистым.
••••	Эксперт. Вы можете сконцентрироваться даже в очень сложных условиях.
•••••	Мастер. Вас не выведет из равновесия даже рушащийся мир.

Обладают: Фанаты New-Age, Мастера Боевых Искусств, Пациенты Психологических Клиник.

Специализации: Управление Стрессом, Ясность Разума, Дзэн, Биологическая Обратная Связь.

Фехтование (Melee)

На ковбое было большими буквами написано «неприятности». Он жаждал драки. Поднявшись со своего барного стула, он вынул из кармана складной нож и выпустил лезвие.

Верну не стоило с ним связываться, но если тебя зовут Верн или похоже, то ты просто обязан быть мачо.

- Давай, подходи! – поддразнил он ковбоя, поманив его пальцем.

Он прислонился спиной к бильярдному столу, а когда мужчина приблизился – схватил кий.

Драка продлилась дольше, чем он рассчитывал, но Верн не мог использовать тут магию – слишком много посторонних. Рассчитывая на тренировки, он использовал кий, как посох, и мало-помалу убедил ковбоя не резать его на ленточки. В конце концов, мужчина лежал на бильярдном столе, а Верн отделался только порезом на кожаной куртке. Это, конечно, ранило больше всего. Куртка была для него очень ценной.

В ближнем болю холодное оружие – такое, как меч, нож или дубинка – может быть не менее смертоносно, чем пистолет. Этот Навык показывает опыт владения вашего персонажа разного рода клинковым и дробящим оружием. Это включает в себя использование дубинок, ножей, кинжалов, рапир, кольев, катан, топоров, посохов, нунчаку и

тому подобного оружия. Однако метательное оружие остается прерогативой Атлетизма.

- Новичок. Вы знаете, как правильно держать нож.
- •• Опытный. У вас есть опыт уличных драк.
- ••• Компетентный. Меч, топор, дубинка, оторванная конечность – если это оружие, вы можете его использовать.
- •••• Эксперт. Для вас убить противника так же легко, как обезглавить курицу.
- ••••• Мастер. Вы взмахиваете рукой, и головы катятся с плеч.

Обладают: Убийцы, Бандиты, Мастера Боевых Искусств, Полицейские, Дуэлянты, Искатели Приключений.

Специализации: Ножи, Мечи, Импровизированное Оружие, Колья, Разоружение, Топоры, Метание.

Выступление (Performance)

- Хранители Тайн! – провозгласил конферансье, и группа выбежала на сцену. Засверкали огни, и по безликой толпе побежали лазеры.

Клаус важно подошел к микрофону, послал зрителям воздушный поцелуй, и прокричал:

- Привет всем! Мы – Хранители и мы раскачаем университет!

Его слова продолжил перестук барабанов, а в животах у всех отозвался отдающий эхом звук бас-гитары. Присоединились другие инструменты, разгоняя кровь и порождая выброс адреналина. Клаус схватил ворот футболки и, рванув, разорвал ее до середины.

Публика бесилась. И в этой смеси обожания, ликования и чистого кричащего экстаза была магия.

Когда бы персонаж ни попытался исполнить что-то перед публикой, успех ему обеспечивает имен этот Навык. Он охватывает все варианты выступлений – пение, танцы, игру на музыкальном инструменте и игру на сцене. У персонажа определенно есть определенная Специализация, но действительно одаренные исполнители наработали их несколько. Эта Черта описывает не только талант персонажа к игре, но и саму способность к работе с публикой. Если использовать его вместе с Экспрессией, то персонаж сможет не только петь, танцевать или играть, но и пробуждать сильные эмоции или создавать мощные послания для определенного медиума. В сочетании его с Хитростью, исполнитель сможет с легкостью изобразить нужные эмоции или позывы – идеально для опытного исполнителя.

- Новичок. Вы поете, а публика не свистит.

- •• Опытный. На сцене вы расслаблены и уверены в себе.
- ••• Компетентный. У вас есть фанаты.
- •••• Эксперт. Вы поражаете публику свои талантом.
- ••••• Мастер. Пред вами благоговеют и аплодируют стоя.

Обладают: Певцы, Актеры, Музыканты, Танцовщики, Мимы, Небесный Хор, Культ Экстаза.

Специализации: Танцы, Пение, Рок-н-ролл, Сценическое мастерство, Разговорный Жанр, Определенные Инструменты.

Незаметность (Stealth)

Оз слился с тьмой, стремясь в ее мягкие объятия на всю оставшуюся ночь. Он едва дышал, едва моргал. Временами, когда крики ярости и боли разрывали его горло, как раскаленные крючья, он обнаруживал, что его спокойствие оказывалось практически непоколебимым. - Но это, - напомнил он себе. – лишь цикл перерождения, просто один его шаг. - Он был верующим. Он наблюдал ради собственного познания и потому, что жертву спасать было уже поздно.

Но все же от безумной жестокости убийцы сводило живот. Мир изменился так немного, но все же породил человека, который может систематически мучить и убивать себе подобных? По полу текла кровь – одна ее тонкая струйка прошла едва ли не в дюйме от мыска Оза. Он не пошевелился. Он не убежал. А когда время пришло, он вышел из теней, подобно Смерти, и освободил душу убийцы. У него, в отличие от его жертвы, не было времени бояться, и он не познал боль.

Очки, переданные этому Навыку, показывают, насколько хорошо ваш персонаж может красться и прятаться. Он применяется вне зависимости от того, движется он или нет. Время от времени, Рассказчик может потребовать от вас и вашего соперника сделать броски противодействия. Кто наберет больше успехов, тот и избежит обнаружения или заметит другого. Для простоты, однако, Рассказчик может просто назначить броску прячущегося персонажа сложность, равную уровню Восприятия его жертвы. При удаче, он остается незамеченным. При провале или неудаче его обнаруживают.

Особенно коварные Рассказчики будут делать броски Незаметности сами, оставляя вас гадать, обнаружили ли вашего персонажа или нет.

- • Новичок. Вы можете спрятаться за что-то большое.
- •• Опытный. Вы прячетесь, как выбирающийся из дома подросток.
- ••• Компетентный. Тени – ваши друзья.
- •••• Эксперт. Даже сухие ветки и листья не помешают вам тихо пройти.

••••• Мастер. Ниндзя.

Обладают: Убийцы, Журналисты, Воры, Шпионы, Соглядатаи, Коммандос.

Специализации: Тихое Передвижение, Тени, Толпа, Незаметность.

Выживание (Survival)

Реми развел небольшой костерок и прислушался к болотным животным – далекому реву аллигаторов, зовущим своих супругов птицам и гулу насекомых. Он практически не замечал, что Шима отошла слишком далеко, пока не стало слишком поздно. Припадая на ногу, он бросился за ней и вовремя успел ухватить ее за руку.

- Что ты делаешь? – повернулась и спросила его Шима.

- Ты с ума сошла? – прошипел Реми. – Я же сказал, не отходить от меня.

- Пойди к черту. Мне надо в туалет.

- Туалет у тебя будет там, где я покажу.

Он огляделся и подобрал толстую, сухую палку. Затем он бросил ее вперед, по направлению движения Шимы. Ветка медленно начала погружаться в зыбучие пески.

- Есть вопросы? – спросил Реми.

Каждый человек чувствует себя комфортно в определенной среде. Этот Навык отражает все те маленькие хитрости, необходимые, чтобы выжить в этой среде. Опасности поджидают везде, и незнакомый с местностью не будет знать, как их избежать. Естественная ли среда (болота или пустыни, например) или урбанизированная (города или канализация), она может оказаться опасной, если вы не знаете, что нужно делать. Вы должны выбрать персонажу Специализацию, описывающую среду, с которой он знаком. Когда ваш персонаж использует в незнакомой для него местности Незаметность, он не может использовать кубиков больше, чем у него есть очков в Выживании.

•	Новичок. Вы знаете достаточно, чтобы не пить воду из болота.
••	Опытный. Вы были в нескольких походах.
•••	Компетентный. В знакомой вам среде вы можете водить неопытные группы, и все останутся живы.
••••	Эксперт. С вашим опытом вы можете избежать большинства неудобств.
•••••	Мастер. Вы знаете вашу среду как свои пять пальцев.

Обладают: Военные, Заядлые Туристы, Егеря, Бездомные,

Альпинисты, Кочевники, Вербена.

Специализации: Город, Лес, Пустыня, Тропики, Джунгли, Горы, Арктика, Медицина, Охота, Добыча Еды.

Техника (Technology)

Захлопнув кожух блока плавких предохранителей, Кэтрин отошла назад, потянула рычаг и слегка блок пнула.

После секундной задержки, свет в комнате вновь зажегся. Встроенный в блок генератор тихо гудел, а зеваки бросились проверять компьютеры, мониторы и громкоговорители.

- Просто невероятно, что можно сделать, использовав немного фольги, не так ли? – улыбнулась Кэтрин. – К сожалению, они этого не знают.

Навык Техники охватывает все виды ремонта, электроники, склонностей к механике и прочих пустяков со всякими приборами. Персонажи, опытные в Технике, могут не только использовать разного рода приборы, но и чинить или модифицировать их. Конечно, инструменты и схемы очень в этом помогают, но иногда нужно положиться лишь на удачу. Без знания этого Навыка персонажи, возможно, смогут использовать тостер или микроволновку, но не смогут и масла в машине сменить.

•	Новичок. Предохранители, сломанные тостеры и смена масла – все, что вы можете.
••	Опытный. У вас есть определенное хобби, и вы собираете в гараже всякий бесполезный хлам.
•••	Компетентный. Вы хороши в машиностроении или электронной инженерии, а также можете починить множество вещей или создать новые.
••••	Эксперт. Вы может даже видеомагнитофон перепрограммировать.
•••••	Мастер. Если что-то относится к технике, то вы можете разобрать, собрать, починить или перепрограммировать это.

Обладают: Инженеры, Техники, Технократы, Изобретатели, Саботажники, Специалисты по Обеспечению Безопасности.

Специализации: Электроника, Механика, Двигатели, Лужение, Безопасность, Техномагия.

Знания

Эта Черта отражает книжные познания персонажа и его умственные способности. Очень часто они требуют от персонажа тщательного

изучения определенного предмета, и потому описаны общими терминами. Хоть большинство из них и требует формального обучения, ваш персонаж может изучить их самостоятельно или прочитав нужные книги. Этот случай стоит обсудить с Рассказчиком, поскольку ваш персонаж может хорошо знать вопрос, но не иметь какого-либо звания. В случае, например, с Медициной, персонаж может знать, как вправлять кости, но не иметь разрешения на медицинскую практику. Рассказчик может ограничить количество очков, которое вы можете вложить в Знания, не имея формального обучения.

Если в определенном Знании у вас очков нет, то вы и попробовать сделать бросок не можете, без разрешения на то Рассказчика. Если ваш персонаж не говорит по-английски, например, вы не сможете поучаствовать в беседе, полагаясь только на смекалку.

Академические Знания (Academics)

- Так… что вы скажете? – Монтрё переплел между собой свои узловатые пальцы и нервно осматривался вокруг, пока публика изучала его последнюю картину. Он увидел, как Джек Блэк отвернулся от нее с написанным на лице неодобрением. Его ожидания увядали по мере того, как все прочие следовали примеру Джека – все, кроме одного. Жерара.

Громогласный и эрудированный, Жерар говорил с немалой уверенностью.

- Монтрё, вы здесь уловили необычность акварелей Моне, где нашли эффект мимолетности света. Использованием широкой палитры цветов вы пробудили опустошенность и одиночество, свойственные Мунку. Ваша кисть провела линии, несущие в себе сексуальное неуважение, свойственное Пикассо в его розовый период. Ваше использование реализма с фоном из импрессионизма, особенно в местах с голубями и фруктами, поражает меня воспоминанием об экспрессионистских композициях, найденных Гогеном. Скажите мне, что вы изучали работы мастеров и воспроизвели их, или я умру от восхищения.

- Эээ? – только и смог выдавить из себя моргающий, смущенный Мотрё. Он огляделся, ища кого-нибудь, кто смог бы ему объяснить, о чем говорил Жерар, и увидел, что в остальных вновь пробудился интерес.

Академически Знания отражают осведомленность вашего персонажа в гуманитарных науках и искусствах. Они охватывают множество разных областей, и вы должны, вместе с Рассказчиком, выбрать себе Специализацию. Академические Знания включают в себя теоретическое и, иногда, практическое освоение антропологии, музыки, истории, социологии, психологии, философии, литературы, искусств и прочих, так называемых, «общественных» наук. Хоть у вас и будет специализация, ваш персонаж будет иметь и базовые познания во всех других областях, которые входят в эту категорию, поскольку изучение одного, так или иначе, приводит к изучению частей другого. В конце концов, при обучении в колледже, вашему персонажу придется посещать факультативы. Впоследствии, эта Черта будет означать общий

уровень образования и знакомство с научным сообществом, вроде политики и традиций университетов.

- • Школьник. В средней школе вы прочитали все книги об искусствах.
- •• Студент. Обычные лекции не являются для вас проблемой.
- ••• Магистр. Вы может опубликовать статью в научном журнале.
- •••• Доктор. Вы рождаете новые методики и теории.
- ••••• Ученый. Вы считаетесь одним из величайших экспертов в своей области знаний.

Обладают: Профессора, Артисты, Музыканты, Писатели, Коллекционеры, Литературные Критики.

Специализации: История, Изобразительное Искусство, Музыка, Литература, Средневековье, Архитектура.

Компьютеры (Computer)

Пальцы Кэтрин порхали над клавиатурой, отзываясь на команды практически сразу же, как они появлялись на экране. Она подавила позыв воспользоваться одной из своих невероятных игрушек – в этот раз она не могла позволить себе использовать магию. В этот раз ей придется сделать все обычным путем. Но, конечно, все было знакомо, и она знала, что все еще имеет преимущество.

Экран посинел и сердце Кэтрин на мгновенье перестало биться. Она задержала дыхание. Она нарвалась на проблему, которую не предусмотрела? Но потом на экране появился логотип *Dexton, Inc*, и Кэтрин улыбнулась. Она сделала это. Теперь, все, что ей нужно – найти и уничтожить записи о Соломоне. Когда они начнут искать хакера, то и не подумают подозревать ее. Они будут искать Спящего, и все потому, что она не оставила и следа использования гипертехнологий.

Программирование и использование компьютера управляется этим Знанием. Хоть Технократия и использует их в огромных объемах, нынешнее глубоко завязанное на информации общество использует их ничуть не меньше. Персонажи с низким значением этого Знания могут знать, как пользоваться простыми программами. А те, что обладают высокими значениями, могут создавать свои собственные программы, и взламывать чужие.

- • Школьник. Вы умеете играть в компьютерные игры
- •• Студент. Используя файлы помощи, мануалы и время, вы можете установить и разобраться в большинстве программ..
- ••• Магистр. Программирование – один из ваших талантов, и вы создаете программы по собственным стандартам.

Доктор. Вы не только можете писать код, но и взламывать

•••• или отлаживать чужие программы. Также, вы знакомы с новейшими и эффективнейшими инновациями в области вычислительной техники.

••••• Ученый. Вы создали современнейшие компьютерные технологии.

Обладают: Программисты, Хакеры, Офисные Работники, Студенты, Адепты Виртуальности.

Специализации: Программирование, Взлом, Криптоанализ, Вирусы, Интернет, Восстановление Информации.

Космология (Cosmology)

Подталкивая Кайла вперед, Ли-Энн боролась за получение форы на этой зыбкой «земле», какой бы она ни была. Отвратительный Мир, в который они попали, ни на йоту не был дружелюбным. И если они не найдут выход как можно быстрее, за ними будет гнаться еще больше его голодных обитателей. Несмотря на неопытность Кайла, Ли-Энн не собиралась позволять ему задерживать ее.

- Подожди немного… Та дверь может быть обходным путем? – спросил Кайл, пытаясь удержаться на ногах.

Ли-Энн моргнула и изучила примеченный Кайлом портал. Определенно, внизу он шире, чем наверху – заметная смена условий. Она знала, что символизм этого Мира воздействует и на порталы в нем, и неожиданно усмехнулась.

- Нет, - ответила она Кайлу. – Это именно то, что нам надо.

Маги немало времени изучают иные миры и общаются с духами. Знание Космологии отражает эту осведомленность. Конечно, законы Умбр разнообразны и странны, и никто не может гарантировать того, что нечто, сработавшее в одном месте сработает там еще раз потом. Тем не менее, на определенные приметные места и черты можно с немалой уверенностью полагаться, а некоторые духи предпочитают больше общаться с магами, чем кем-либо еще. Исходя из этих данных, маги и могут высказывать мнения относительно граней вселенной и ее обитателей.

• Школьник. Вы знаете, что есть еще что-то, кроме Земли.

•• Студент. Вы знаете имена и названия некоторых мест в Умбре и духов.

••• Магистр. В Умбре вы не чужой в иных мирах и среди духов.

•••• Доктор. Духи останавливаются, чтобы поболтать с вами.

••••• Ученый. Духи интересуются вашими познаниями об Умбре.

Обладают: Исследователи Умбры, Шаманы, Волки-оборотни,

Кабинетные Теоретики.

Специализации: Имена Духов, Миры, Глубокая Умбра, Барьер, Узлы.

Загадки (Enigmas)

Когда Майк потер глаза, часы продолжали тикать. Он всегда ненавидел логически головоломки, но знал, что встречался с чем-то подобным ранее. Та старая загадка о перевозе волка, козы и чего-то там еще через реку…

Он предположил, что все вертится вокруг рекурсии. Там в глубине скрыта схема, которую надо повторять, чтобы получить ответ. Он быстро начал зарисовывать подходящие комбинации на поле своего пальто, использовав для этого пустую ручку, нашедшуюся в одном из его карманов. Затем он начал переходить от одного элемента к другому, и понадеялся, что охраняющий то место дух не очень агрессивен.

Загадки – это ставки в играх магов. Но некоторые колдуны особенно глубоко погружаются в изучение головоломок, загадок и загадочных совпадений. Когда ни инстинкты, ни логика помочь не могут, обширные познания в Загадках начинают искать разумные решения, скрытые смыслы и мотивы, лежащие за всеми этими ухищрениями. Знание Загадок может быть использовано для поиска лучшего подхода к головоломкам, ответа на загадки духов и даже разгадывания кроссвордов.

- Школьник. Что там за загадки были в *Хоббите*?
- •• Студент. Вашу голову заполняют волки и козы, Пагоды Ханоя и прочие загадки.
- ••• Магистр. Вы можете разгадать мотивы духов и безумцев.
- •••• Доктор. Вы решаете кроссворды ручкой – за 10 минут.
- ••••• Ученый. Вы сами загадка.

Обладают: Детективы, Аналитики, Игроманы, Философы, Психологи, Бредящие Психи, Действительно Раздражающие Старые Мастера.

Специализации: Дедукция, Головоломки, Быстрые Решения, Исторические Головоломки, Коды и Тайнопись.

Расследование (Investigation)

- Вы его двигали? – спросил Дэвид, приседая рядом с трупом. Запах крови и других последних выделений тела наложили на лицо Вербены маску отвращения.

- Нет, - ответил другой человек. – Я позвонил вам сразу же, как нашел его.

Дэвид кивнул и присмотрелся к странным пятнам на руке мертвеца.

- Эту руку двигали. Эти пятна означают, что к плоти мертвеца был приток крови. Они должна быть ниже, но тут они наверху. С руки что-то сняли. Ага, кольца нет. Видите след, который оно оставило?

Дэвид поднял голову и посмотрел на ствол пистолета.

- Хм-м-м-м. Скажите мне, Виктор, - проговорил он – что же такого особого было в том кольце, что вы ради него на убийство пошли?

Когда бы ваш персонаж ни изучал место преступления, искал улики или проводил более подробное судебное исследование, используется Знание Расследований. Эта Черта указывает, что вы умеете подмечать особые зацепки и выводить из них данные. Это Знание – больше, чем способность подмечать детали. Оно показывает, что ваш персонаж владеет специфическими методами раскрытия истины. Он мог изучать Криминологию или Судебную Экспертизу, например. Это не только обнаружение улики – это и понимание улики.

•	Школьник. Вы прочитали много детективов.
••	Студент. Вы – на уровне патрульных полицейских и детективов-любителей.
•••	Магистр. За вашими плечами – опыт работы следователем.
••••	Доктор. Вы можете зарабатывать на жизнь расследуя преступления.
•••••	Ученый. Вы можете посоперничать с Шерлоком Холмсом.

Обладают: Следователи, Полицейские, Коронеры, Агенты ФСБ.

Специализации: Судебная Экспертиза, Места Преступления, Яды, Оружие.

Юриспруденция (Law)

Плющ затянул белый дом на Маршалл Стрит. Его радостная зелень была совершенно неуместна рядом с черными лимузинами. Автомобили проследовали по длинной, извилистой подъездной дорожке к парадной двери. Последняя машина привела обвиняемого, его адвокатов и его охрану.

Когда подсудимый прибыл, судьи в зале суда уже расселись. Они – по одному от каждой Традиции – ждали с все растущим нетерпением. Казалось, что они уже приняли про себя вердикт, но ответчик заслуживал, чтобы его случай был заслушан. Таков был закон.

Уэскотт положил свой дипломат на стол и открыл его. Он знал, что его ждет трудная работа. Обеление настолько качественно подставленного человека будет величайшим вызовом. После приглашения к вступительной речи, адвокат вынул из полиэтиленового пакета, находящегося в его дипломате, окровавленное сердце и высоко его поднял. Весь зал судорожно вздохнул.

Персонаж с высоким значением этого Знания достаточно хорошо разбирается в местных и федеральных законах, чтобы манипулировать ими себе на пользу. Он может находить лазейки в законах, без каких-либо затруднений быть обвинителем, а также объяснять людям, насколько далеко они могут зайти, не нарушая закон. В дальнейшем, это знание может отражать понимание Протоколов и позволять магу использовать себе на пользу законы Традиций.

•	Школьник. Вы смотрели показы заседаний гражданского суда.
••	Студент. Либо вы много читали, либо профессионально изучали законы.
•••	Магистр. У вас может быть своя практика.
••••	Доктор. Ваша репутация победителя летит впереди вас.
•••••	Ученый. Вы способны найти лазейку в договоре с Дьяволом.

Обладают: Юристы, Преступники, Полицейские, Правоведы, Судьи, Охотники за Наградой, Казначеи Университетов.

Специализации: Уголовное Право, Гражданское Право, Традиции, Полицейские Процедуры, Контракты, Муниципальное Право.

Языки (Linguistics)

Эфирит из Парижа медленно поднялся.

- Je suis desole, mais je vous trouve absolument betes. Vous ne comprenez pas l' importance de mes travaux[4]. – Произнес он и вышел из комнаты.

- Что он сказал? – спросил Престон, посмотрев на переводчика Эфирита.

- Он сказал, - ответил переводчик, – что просит его извинить. Он дурно себя чувствует. И, если вы меня извините, я должен пойти присмотреть за ним.

И длинноногий мужчина поспешил за своим компаньоном.

Бландина мягко улыбнулась, сидя на своем конце стола. Она говорила по-французски, и знала, что переводчик слегка смягчил оскорбление, высказанное своим другом. Она предположила, что он поспешил за своим другом, чтобы убедить Эфирита искупить вину, а не терять все шансы на установление союзов по эту сторону Атлантики. Секундой позже она оправдала и себя. У нее еще хватало карт для этой маленькой игры.

Допускается, что все персонажи умеют говорить, читать и писать на своем родном языке. Все остальные известные языки находятся в ведении этого Знания. Дополнительные очки, вложенные в Языки, дают персонажу доступ к большему числу языков. Вы, с одобрения Рассказчика, определяете, на каких языках будет уметь говорить ваш персонаж. Это могут быть языки любой страны, современные или

древние, и, обычно, в их знание включается и письмо. Высокое значение Языков отмечает, также, широкое, общее знание лингвистической теории, и ваш персонаж может взять «изучение лингвистики», вместо языка, изучая основы самого языка.

- • Школьник. Один дополнительный язык.
- •• Студент. Два дополнительных языка.
- ••• Магистр. Четыре дополнительных языка.
- •••• Доктор. Восемь дополнительных языков.
- ••••• Ученый. Шестнадцать дополнительных языков.

Обладают: Лингвисты, Дипломаты, Иностранцы, Шпионы, Экскурсоводы.

Специализации: Иероглифы, Латынь, Местные Диалекты, Письменные Обороты, Сленг, Шифры, любой современный язык.

Медицина (Medicine)

- Мэфис, я могу делать то, что делаю, лишь благодаря моим знаниям о человеческом теле. Ты не веришь мне? – Джоди стыдливо прикусила ноготь. – Видишь ли, есть на нем определенные места, которые, в случае нарушения там естественного порядка, могут убить человека за доли секунды.

Взгляд ее темных глаз опустился ему на грудь.

- Сердце… желудочки работают как помпы. Заткни их, и вся система погибнет. Чувствуешь?

Джоди улыбнулась, увидев, как Мэфис судорожно вздохнул и прижался к стене.

- В твоих глазах стоит такой страх, - заметила она, выпустив его сердце из магической хватки. – Как и должно быть. Я могу заставить определенные мышцы сжаться, и управлять твоим телом, как захочу. Или… могу сделать тебя полностью уязвимым.

Одним жестом она послала магию передавить Мэфису яремную вену. Глаза мага закатились, и он, потеряв сознание, рухнул на пол. Джоди рассмеялась, расстегивая ему рубашку – просто ради демонстрации. Он продолжала смеяться, когда Мэфис очнулся.

- Итак, - спросила Джоди. – ты понял, почему ты должен слушать… очень… и очень… внимательно, когда я к тебе обращаюсь?

Знание Медицины дает вам понимание человеческого тела для созидательных, лечебных и разрушительных целей. Оно отражает знание лекарств, болезней и первой помощи. На высоких уровнях оно позволяет ставить диагнозы, лечить болезни, проводить хирургические операции и использовать сложное медицинское оборудование. Персонаж с этим Знанием не обязательно должен был проходить

формальное обучение или должен иметь лицензию. Но может практиковать не хуже других, пока никто об этом не знает! Конечно, этим знанием может владеть персонаж, который является сертифицированным медиком или санитаром.

- • Школьник. Вы знаете основы первой помощи и искусственного дыхания.
- •• Студент. Вы можете справиться с легкими травмами и диагнозами.
- ••• Магистр. Вы можете практиковать.
- •••• Доктор. Хирургия, специализация и большие деньги ждут вас.
- ••••• Ученый. Вы владеете новейшими приемами медицины, и в ваших навыках нуждаются по всему миру.

Обладают: Студенты-медики, Спасатели, Санитары, Врачи, Парамедики, Эвтанатос.

Специализации: Исследования, Педиатрия, Неотложная Помощь, Патологии, Отравления, Хирургия, Фармацевтика.

Оккультизм (Occult)

Сянь пришлось приложить немалое усилие воли, чтобы разжать руки, мертво вцепившиеся в руль. Она взглянула на пассажира.

- Нам повезло, что остались живы, так?

Терри кивнул, упершись взглядом в проносящуюся за окном местность.

- Они позволили нам жить, – глубоко вздохнул он. – Мне уже приходилось видеть таких гигантских волков. Они – сверхъестественные существа. Не знаю, почему они нас отпустили. Если бы они решили напасть, магия бы нас не спасла.

- Их глаза, - прошептала Сянь.

Она поежилась, представив на момент, что все еще может почувствовать их взгляды, и втопила педаль газа.

Эта Черта отражает глубины оккультных знаний вашего персонажа, включая мистицизм, проклятия, магию, фольклор, познания об Умбре и многое другое, что связано со странными существами и событиями в мире. Это не значит, что все известное вашему персонажу – истинно, но это Знание помогает развенчать откровенный бред. (Например, хоть ваш персонаж может и не верить в вуду, он будет знать, почему другие считают иначе). Персонаж с высоким значением Оккультизма также будет немало знать о магах и магических практиках, хоть это знание и может быть неполным или неточным. Но это все же лучше, чем ничего!

- Школьник. У вас есть несколько друзей со странностями.
- •• Студент. Любопытство привело вас к оккультизму, но он глубже, чем вы думали.
- ••• Магистр. Ваши грезы заполняют странные феномены, и вы можете увидеть смысл и значимость во многих символах и артефактах.
- •••• Доктор. Вы истинно верующий и, обычно, можете отсеять зерно от плевел.
- ••••• Ученый. Вас мало что может удивить.

Обладают: Оккультисты, Язычники, Парапсихологи, Экзорцисты, Популярные Писатели.

Специализации: Вуду, Ведьмовство, Призраки, Мифы о Смерти, Инфернализм, New Age, Фольклор.

Наука (Science)

Хабиб аккуратно натянул резиновые перчатки, поглубже пропихивая пальцы, и подтянул их на запястья. Поскрипывание его успокоило – оно звучало чисто и ясно. Ученый подготовил образцы и пропустил их через оборудование. Если он все сделал верно, то он точно узнает, была ли почва в районе фермы Мончелло загрязненной. Поднеся лабораторное стекло к микроскопу, он сел и посмотрел в окуляр. Химикалии выборочно выделили некоторые особенности, и там, среди них, был паразит. Хабиб вздохнул. Итак, это правда. Кто-то нарочно вызвал у Мончелло болезнь.

Это Знание отражает знакомство вашего персонажа с естественными науками – такими, как биология, химия, физика и геология. Даже если вы выберите для своего персонажа Специализацию, он все равно будет обладать обширными знаниями во всех науках, но специализироваться в определенной сфере. Рассказчик назначает сложность любого броска, основанного на Науках, в зависимости от сложности задачи. Науки включают в себя огромное число тем – от астрономии и физики до биологии и прочего. Практическое применение Наук может потребовать использования Технологий или Ремесел.

- Школьник. Вы прошли школьный курс естественных наук.
- •• Студент. Благодаря широким познаниям в науках, вы знакомы с наиболее известными теориями и некоторыми экспериментальными процедурами.
- ••• Магистр. Наблюдение или ведение новых проектов и экспериментов – в ваших силах.
- •••• Доктор. Открытие – ваш лозунг. Прогресс – ваша цель.
- ••••• Ученый. Вскоре вы можете раскрыть величайшие загадки наук.

Обладают: Ученые, Создатели Наркотиков, Инженеры, Техники, Технократы, Пилоты, Сыны Эфира.

Специализации: Химия, Биология, Геология, Авиатехника, Астрономия, Металлургия, Физика и многое другое.

Специализации

Чтобы показать широкие познания в узких сферах или просто отметить интерес или концентрацию познаний, вы можете выбрать для Атрибутов и Способностей персонажа Специализацию. Специализация – игровой инструмент, но если значение основных параметров персонажа 4 или выше, она дает и преимущество. Когда вы делаете бросок, где участвует предмет вашей специализации, то вы можете сделать повторный бросок всех выпавших десяток и прибавить результаты к числу полученных ранее успехов. Если при повторном броске вновь выпадает десятка, то она снова может быть переброшена и так далее. (Провал при перебрасывании отменяет успех, как обычно, Опасность чрезмерной уверенности в своих знаниях…) Также, Рассказчик может позволить вам взять дополнительную Специализацию за каждое очко сверх 4 в Специальности или Атрибуте (то есть, имея в них пять очков, вы можете иметь две Специализации).

Дополнения

Как говориться в биографии, в течение жизни персонаж, ради помощи себе, заводит контакты, копит имущество и личные силы. Он их не изучает и не может натренировать – они произрастают из счастливых случайностей, истории и социальных уз. Эта широкая категории черт описывает все – начиная от имеющихся у персонажа друзей и до его врожденной магической силы. Это очень расплывчатые категории, и вы назначаете очки Дополнениям во время создания персонажа так же, как Атрибутам и Способностям.

Дополнения вашего персонажа имеют прямую связь с его историей. Таким образом, они помогают вам придать персонажу блеска. По мере выбора и назначения им очков, Дополнения помогают создавать точную натуру персонажа. С помощью и разрешения Рассказчика вы устанавливаете, как эти Дополнения сочетаются с жизнью персонажа.

Союзники (Allies)

Уильям чихнул. – Прошу прощения. – Сухая и пыльная обстановка офиса риэлтора раздражала его ноздри. – Мне бы хотелось получше ознакомиться со старинным поместьем плантации в Ханисакл Лэйн, - объяснил он.

- Да, конечно! – ответил, улыбнувшись, риэлтор. – Мне позвонили вчера и предупредили, что вы можете зайти. Я буду очень рад показать вам этот дом. Это

величественная постройка, крепкая и не имеющая себе аналогов в этих местах. Я думаю, она вам очень понравится.

Уильям улыбнулся. Его друг, который знал хозяина компании по продаже имущества, работал быстро. – Сколько они просят за дом? – уточнил он.

- Могу сказать только одно, - ответил продавец, дружески подмигнув, – я уверен, что мы можем предложить вам сделку, от которой вы не сможете отказаться.

Союзники – это люди (и другие существа), способные помочь вашему персонажу. Они могут быть друзьями, анонимными спонсорами или кем-то, кому маг успел оказать услугу. Каждое очко в этой Черте дает магу одного союзника или повышает полезность имеющегося. Например, если вы назначите Союзникам три очка, то у вашего персонажа будет или три более-менее полезных друга, либо один – но очень могущественный. Либо же он может иметь союзника на одно очко и союзника на два очка. Это, а также их имена, профессии и личности вы определяете вместе с Рассказчиком. Союзники, как правило, являются Спящими – более экзотичные существа подпадают под иное определение. Также, союзники могут знать, что вы замешаны в чем-то необычном, но им редко известно что-то о магическом обществе и о самой магии. Они больше подходят на роль тех, кто может протянуть руку помощи и предоставить местечко, где можно голову приложить.

Союзник может предоставить персонажу информацию, которую он заполучить не может, продукты, услуги и даже более прямую помощь. Рассказчик может захотеть описать союзника более четко и ввести его в игру, как персонажа. Помните, что у ваших союзников есть личность и свои собственные цели, время от времени они могут причинять проблемы, просить о встречных услугах и делать что-то, что преследует их собственные интересы.

×	Нет союзников – у вас вообще нет друзей.
•	Один союзник со слабыми возможностями.
••	Два союзника или один сильный союзник.
•••	Три союзника или комбинация из более могущественных союзников.
••••	Четыре союзника или комбинация из более могущественных союзников.
•••••	Пять союзников или комбинация из более могущественных союзников.

Сокрытие (Arcane)

Флинн изучил свое отражение в стекле. За его спиной – задевая друг друга плечами, смеясь, разговаривая и сердясь – тек нескончаемый поток людей. Флинн заметил новые морщинки в уголках своих вишневого цвета глаз. Он пригладил свои иссиня-черные

волосы, локон которых упал ему на лоб, и поправил вышитый воротник. - Я устал, сказал он себе, просто устал. - Его взгляд медленно опустился на выставленное на витрину кольцо с бриллиантами, и он вздохнул.

Молоток тяжело оттягивал карман, и Флинн вынул его. Он обрушил его на стекло витрины, добавив немного магии, чтобы усилить удар. Стекло разбилось с веселым перезвоном и воплями сигнализации. Флинн подошел к витрине и взял кольцо. Его окружили крики, но он просто шагнул назад и растворился в толпе. Уходя, он слышал, как кто-то говорил:

- Эй, я видел этого парня! Вон там! Подождите… куда он подевался? Я его только что своими глазами видел! Он туда пошел!

Маги находятся на грани того, что люди признают реальностью. Благодаря своей магической природе им иногда удается избегать внимания Спящих. Само их существование – аномалия, и некоторые из них просто скрывают свое существование. Этот эффект у каждого мага проявляется по-своему.

Хоть Дополнение Сокрытие и не делает мага невидимым, оно обеспечивает ему меньшую приметность. Владеющий им маг кажется малопримечательным и не поддающимся описанию. Черты внешности просто ускользают от внимания, а на записи он не попадает практически никогда. Записи пропадают, люди забывают имя мага и даже признают, что разговор идет о ком-то другом, а свидетели не могут припомнить ничего более «Тот парень… девушка… Неважно». Маг не может запустить этот эффект – он просто работает. Но он, однако, может сознательно подавить его действие и позволить людям увидеть себя.

Вы будете добавлять значение Сокрытия к любому броску Незаметности, а ваши противники – отнимать равное ему количество кубиков из предназначенных к броску на Восприятие или Расследование. Помните, что Сокрытие действует только тогда, когда маг не привлекает к себе внимания или отсутствует – если персонаж вопит, размахивает мечом или еще как-то привлекает к себе внимание, то Сокрытие не поможет. Конечно, потом люди будут давать противоречивые описания происходящего, либо с трудом смогут вспомнить его имя. Но если персонаж активно участвует в бою, то эта Черта никаких преимуществ ему не даст.

Помните, также, что персонаж с какой-то необычной, выделяющейся чертой во внешности – вроде фиолетовых волос, деревянной ногой или огромных размеров – не сможет скрыть эти черты. Они слишком хорошо отлагаются в памяти людей. Тем не менее, «однорукий парень с… гм.. волосами… какого-то цвета» - это только начало.

× Вы так же приметны, как и все.

• Сливаетесь с толпой.

•• Легко забыть.

••• Сложно проследить.

•••• Существуют редкие фотографии, бумаги или записи с вами, но люди не могут даже согласиться друг с другом по вопросам вашей внешности.

••••• В сознании других людей вы просто не существуете.

Аватар (Avatar)

Азура сползала по стене, пока ее попка не коснулась холодного кафеля пола. В комнате раздалось эхо текущей воды, и извергаемый горячим источником поток наполнил ее легким, приятным теплом. Азура не слишком хорошо себя чувствовала. Она могла почувствовать непорядок в своем теле – внутренние раны. Ни Квинтэссенции. Ни Сосудов. Азуре пришлось придти сюда, домой, чтобы восстановить свои силы, которые могли ее исцелить.

Закрыв глаза, Азура сконцентрировалась на вращающемся кристалле в своей голове. Она знала о риске. Расслабленность могла закончиться потерей сознания, но ей нужно было помедитировать. – Фокус, - повторяла она раз за разом, как мантру. Краем сознания Азура подумала, проснется ли она вообще. – Фокус, фокус, фокус. – Кристалл взорвался радужными бликами и начал поглощать ее сознание. Она последовала по белому пути, танцуя с бабочками и кроликами, к ожидающей ее в конце, как она знала, фиолетовой роще.

У всех магов есть Пробужденный Аватар, и с его помощью они меняют реальность. Однако не все Аватары созданы одинаковыми. Сила Аватара вашего персонажа прямо влияет на уровень вашей Квинтэссенции (смотрите «Квинтэссенция»). Также, он определяет, сколько Квинтэссенции может получить ваш персонаж в любое время. Будет достаточно мудрым, чтобы потратить на это Дополнение хотя бы одно очко. Маги с крайне

слабыми Аватарами совсем не могут передавать Квинтэссенцию. И это может сделать многие магические эффекты сложными или невыполнимыми.

Когда бы уровень объема Квинтэссенции вашего персонажа ни упал ниже значения этого Дополнения, он может как минимум час помедитировать в Узле, чтобы восстановить запасы. Вы же делаете бросок Медитации (Восприятие + Медитация, сложность 7) за каждый час, проведенный в Узле, и число полученных успехов покажет, сколько Квинтэссенции восстановит персонаж. Однако, не имеет значения, сколько вы наберете успехов – объем полученной таким образом Квинтэссенции не может превысить уровня значения этого Дополнения. Значение Аватара персонажа служит своего рода потолком тем объемам Квинтэссенции, которые персонаж может получить, медитацией в Узле. Например, если уровень Аватара у него равен трем, то не сможет впитать больше трех единиц Квинтэссенции за один раз, сколько бы успехов получено не было.

Также, значение Аватара ограничивает объем Квинтэссенции, который маг может использовать в Эффекте. Маг не может передать больше Квинтэссенции, чем указано уровнем этого Дополнения. Поэтому маги со слабыми Аватарами способны лишь на достаточно слабые Эффекты.

Квинтэссенция, запасенная в Аватаре – «личная» и неприкосновенная. Ее нельзя отнять у мага с помощью магии Основ.

Помните, что роль Аватара может меняться, в зависимости от точки зрения на него Рассказчика, поэтому это Дополнение может быть изменено, чтобы отразить иные силы…

×	Ваш Аватар едва способен к магии.
•	Можете восстановить или потратить одну единицу Квинтэссенции.
••	Можете восстановить или потратить две единицы Квинтэссенции.
•••	Можете восстановить или потратить три единицы Квинтэссенции.
••••	Можете восстановить или потратить четыре единицы Квинтэссенции.
•••••	Можете восстановить или потратить пять единиц Квинтэссенции.

Контакты (Contacts)

Просматривая заметки, Отец Шелли пододвинул скамеечку ближе к церкви, когда незаметная пожилая женщина проскользнула мимо. С момента исчезновения своей самой

многообещающей ученицы он непрестанно работал, чтобы найти какую-нибудь зацепку или намек, чтобы понять, кто бы мог похитить ее или нацелиться на него. Ему, также, приходилось исполнять свои обязанности. И хоть Отец Шелли не мог потратить все свое время на поиски несчастной девочки, он не забывал прислушиваться к новостям улиц.

Отец Шелли знал людей, и они знали и доверяли ему. Хоть его приход и был мал, это была тесно связанная между собой община. Он знал, что если кто-то увидит Сибиллу, он услышит об этом в течение часа.

«Слухи ходят...» Магу с контактами слухи приходят прямо в уши. Контакты просто предоставляют персонажу информацию. Они не настолько надежны, как союзники, но весьма хорошо информированы. И то, что контакт не знает, он может найти. Обращаясь к контактам, вы можете получить информацию о событиях, людях и странностях определенного района, но, при этом, вам может случиться потратить немного денег или оказать парочку услуг.

Выбирая контакты, вы должны, конечно, поработать с Рассказчиком, чтобы определить типы людей, которых знает ваш персонаж. Контакты, как правило, являются случайными знакомыми, которых ваш персонаж встретил в течение жизни. Они вряд ли смогут найти информацию вне пределов своей компетенции, но они могут поискать тех, кто может знать то, что нужно персонажу. Конечно, контакты – не повод сокращать приключения, они не всезнающи. Хуже того, ненадежные контакты могут сообщить кому-либо то, что ваш маг что-то ищет, или рассказать другим людям то же самое, что они поведали вам.

Обращаясь к контактам, используйте бросок Социальный Атрибут + Дополнение (сложность зависит от искомой информации). Успехи, обычно, приносят информацию, а неудачи означают, что контакты не знают или не могут ее найти. Провал означает, что ваши контакты лгут или продают информацию на сторону.

Каждое очко в этом Дополнении отражает контакт – цельного персонажа, способного вам помочь. Рассказчику следует полно описать этот контакт. Ваш персонаж, также, может обращаться к контактам в других местах и с другими целями, но сложность получения информации от них будет немного выше, и маг сначала придется заплатить или зарекомендовать себя.

×	Никаких связей. Приходится бегать самому.
•	Один контакт.
••	Два контакта.
•••	Три контакта.
••••	Четыре контакта.
•••••	Пять контактов.

Судьба (Destiny)

Странный цилиндр издал скрежещущий, пульсирующий звук почти на нижних границах слышимости. Будучи два с половиной метра в высоту и полметра в диаметре, весь прокрытый странными трещинами и выступами, он выглядел как причудливо изготовленный образчик современной работы с камнем, но Кэтрин знала, что он – нечто большее. Подойдя поближе, она смогла почувствовать издаваемые им звуковые волны, болью отражающиеся у нее в теле. Неподалеку, свидетельством необычной разрушительной силы предмета, распростерся одинокий труп.

У нее шла носом кровь, в ушах гудело, в глазах плыло, но Кэтрин продолжала тащить себя к цилиндру. Боль переполняла ее тело, но еще сильнее его переполняла решимость – ее еще ожидала работа в Цифровой Сети, и никакая треклятая каменюка ее не остановит! Ее пальцы засветились от наполняющей ее перчатки виртуальной реальности энергии, и она подошла достаточно близко, чтобы поместить на цилиндр свой контррезонатор – души послабее сломались бы, но ей еще нужно было сохранить кое-какую информацию.

Некоторые маги – и даже Спящие! – просто невероятно выделяются, по мере того, как они дергают за нити Гобелена, слепо стремясь к своей неизбежной судьбе. Судьба таких магов, обычно, известна – пусть и нечетко. Этого мага преследуют пророчества, видения и даже «чувство величия». И он, и другие маги чувствуют этот рок. Хоть ни один персонаж не может знать детали своей судьбы, вы должны проработать ее с Рассказчиком заранее, либо дать ему определить ее втайне от вас. Эта окончательная судьба должна оставаться неизвестной – тайной – в контексте всей истории.

Осознание того, что его ждут великие дела, дает магу сильное чувство предназначения и, таким образом, повышает его возможность напрягать волю. Он знает, что не умрет бесславной смертью, и это знание придает ему отваги в трудные времена. Один раз за историю (не сессию), если маг встретить что-то противоположное его судьбе, он может сделать бросок Судьбы со сложностью 8. Каждый успех позволит вам восстановить единицу Силы Воли. Вы можете использовать эти очки, чтобы ваш персонаж могу избежать дешевой смерти. Судьба вмешивается и помогает персонажу тогда, когда он в этом нуждается больше всего.

Однако Рассказчик может в любой момент решить, что стоящая пред вашим персонажем опасность соответствует критериям его судьбы, и не позволит сделать спасительного броска. В данном случае, персонажа ведет его судьба и он должен выжить самостоятельно или исполнить предначертанное.

Маг может исполнить предначертанное, и в этот момент это Дополнение перестает существовать. Однако исполнение судьбы завершается, обычно, немалыми переменами в жизни персонажа. И наоборот, иной совершенно обычный человек может неожиданно обрести могущественное предначертание. Течение судьбы непредсказуемо, и даже маги не могут видеть будущее совершенно

четко.

×	Вы не более выдающийся, чем все.
•	Незначительная судьба. Бросаете один кубик.
••	Впечатляющая судьба. Два кубика.
•••	Важная судьба. Три кубика.
••••	Судьба, изменяющая мир. Четыре кубика.
•••••	Шокирующая судьба. Пять кубиков.

Греза (Dream)

Дакота стояла на вершине столовой горы и смотрела на местность, ставшую яркой в свете заходящего солнца. Ветер играл с ее длинными волосами и охлаждал покрытый потом лоб. Она раскрыла свои объятья миру, приглашая его, вдыхая его. Она закрыла глаза…

Все ее чувства пробудились, и она вновь услышала прерывистый стук своего сердца. Она позволила музыке наполнить ее, и последовала вслед за ней в небо. Она взлетела в свою страну грез, к своим друзьям из грез в компании с Орлом. Она дрейфовала над великими водами, крепко держа в своем сознании образ Марии. Мария, милая Мария, носила в себе ребенка – ребенка, отмеченного странным проклятием. Дакота отправилась в полет, чтобы узнать об этом проклятии побольше. Она видела его прячущимся тут, на горизонте. Призрачные спутники покинули Дакоту – они не желали приближаться к темному, опасному существу. Она продолжила свой путь одна – к искомым ею ответам.

При наличии Дополнения Греза ваш персонаж получает возможность прикасаться, через медитацию, к запасам информации мировой памяти. Медитируя, он должен сконцентрироваться на определенной проблеме, а объем времени, который требуется, чтобы собрать информацию, зависит от ее сложности. Этот процесс имеет свои недостатки. Маг может не получить точно то, что ему было надо, но обнаружить у себя интуитивное понимание того, что он не ожидал. Мировая память лучше знает, что нужно сделать магу, чтобы получить помощь. Но это не значит, что он поймет, как применить этот кусочек информации к решению своей проблемы. Впоследствии, маг будет иметь доступ к этой информации до тех пор, пока не заснет. Во сне знание улетучится из его разума, и он лишится доступа к нему.

Рассказчик может потребовать от вас сделать бросок Восприятие + Греза, чтобы определить, насколько хорошо персонаж может сконцентрироваться и достичь медитативного состояния. У каждого персонажа будет свой уникальный способ погружения в грезу. Не обязательно нужно сидеть в позе лотоса и жечь благовония. Кто-то долго прогуливается по пляжу или погружается в звуки тяжелого рока. Какой бы метод ни использовал персонаж, тревожить его в это время не должны. Получаемая им информация не точна, а, скорее, интуитивна – как намек на что-то. Маг не сможет таким образом найти чей-либо

адрес, но может узнать, что искомая персона живет, например, неподалеку от реки. Сделайте бросок Восприятие + Греза (сложность 6), чтобы определить, насколько полезна полученная информация.

Раз в день, после удачного сеанса медитации, ваш персонаж может заменить значением Грезы Способность в броске, связанном с темой медитации. Это применяется всегда, имеет ли он эту Способность или нет. Например, если маг ищет какую-то подсказку относительно эмоций друга, вы можете сделать бросок Интеллект + Греза, а не Интеллект + Бдительность, даже если ваш персонаж не имеет этого Таланта. Даже если у него есть этот Талант, вы все равно можете произвести замену. Однако, вы не можете совместить Бдительность и Грезу. Делается бросок или того, или другого.

×	Коллективное бессознательное для вас загадка.
•	Вы получаете незначительные обрывки информации.
••	У вас бывают полезные озарения.
•••	Вы можете получить стоящие знания.
••••	Вам доступны необычайно глубокие запасы знаний.
•••••	Интуиция дарует вам возможность делать удивительные выводы.

Влияние (Influence)

Никки уселся на обшарпанный диван и с удивлением уставился на Патрицию. – Это, черт побери, страннейшая штука, - сказал он. – Вчера копы сняли с меня все обвинения. Этим утром мне позвонил завлаб и предложил вернуться на мое прежнее место. А днем издатель спросил, не буду ли я заинтересован в написании книги о моих… что же за слово он использовал… злоключениях. – Никки посмотрел на Патрицию свысока и попытался скрыть улыбку. Светильник над его головой выключился. – Ты приложила к этому руку, не так ли?

Патриция элегантно пожала плечами. – Я не могла позволить Дедманду уничтожить тебя. Я потянула за кое-какие нити, и все. Дедманд – кретин, ребенок, играющий во взрослые игры. Как только я поняла, что именно он тебя подставил, я просто… обронила несколько слов неподалеку от нужных ушей и… как видишь… - Она криво усмехнулась и повела бровями.

Как провидцы и лидеры, маги зачастую имеют кое-какое влияние на развитие мира смертных. Вы вкладываете в биографию вашего персонажа определенные связи, и решаете, с помощью Рассказчика, какого рода влияние он будет иметь. Рычаги в руках персонажа могут быть политическими, деловыми, религиозными, основанными на репутации и славе. Может быть, ваш персонаж владеет крупной компанией, или он удачливый политик, или он поет в популярной рок-группе, или у него множество последователей, которые слушают его выступления на еженедельных собраниях родительского комитета. Как

бы то ни было, ваш персонаж может управлять определенными потоками в обществе, и, тем самым, задавать его движение. Он может использовать свое влияние, чтобы добиваться определенных вещей или чтобы мешать чужим действиям.

Вы можете добавлять Влияние к броску ваших Социальных черт, чтобы ваш персонаж мог получить особые услуги. При добавлении Влияния к Ментальным чертам, вы может отразить поиск информации персонажем по его связям в сфере его влияния. Также, это Дополнение помогает вам набирать новых аколитов. Броском Обаяние + Влияние, вы можете определить, насколько хорошо персонажу удалось убедить других следовать за ним. В отличие от Дополнения Союзники, Влияние просто позволяет вашему персонажу придавать делам ход – оно не снабжает его «стадом». Аналогично, вы может получать Влиянием кое-какие толки о местной обстановке, но без Контактов хорошо в грязном белье покопаться не получится.

×	Никто не обращает на вас много внимания.
•	Вас признают равные вам.
••	У вас много местных товарищей, и вы знаете, кому звонить.
•••	Влияние на региональном уровне. Люди стремятся узнать ваше мнение.
••••	Ваше слово – на вес золота на государственном уровне.
•••••	Обширная власть в мировом масштабе.

Библиотека (Library)

Барбара, как было указано в записке, прошла сразу в библиотеку, и обнаружила Чина сидящим на полу в окружении книг. Она с удивлением смотрела, как маленький старик кудахтал и суетился над томом, лежащим на его коленях. Он выглядел, будто не спал всю ночь – что подтверждалось пустой коробкой от пиццы и бутылкой содовой.

- Что ты делаешь? – спросила Барбара.

Чин, выбитый из концентрации, поднял свое круглое лицо. Но потом его морщинки раздались и сложились в широкую улыбку – включающую в себя потерянный зуб. – Барбара! Посмотри. Посмотри! Взгляни на это. Я нашел! Это заняло всю ночь, но я нашел. Ты помнишь имя, которое упомянул Моша? Я нашел его. Этот человек был тибетским монахом в конце первого десятилетия 19 века. Он, возможно, был Пробужденным и перешел на темную сторону. – Чин обожал кино. – Но посмотри на это. Он еще жив, и я могу это доказать.

С этой Чертой персонаж имеет доступ к огромным запасам знаний. «Библиотека» может состоять из книг, древних свитков, компьютерных баз данных и даже друзей, у которых вся эта информация есть в головах и которые рады поделиться ею с вами. Что более важно, доступ к ней есть всегда и изучать ее можно как угодно. Знания,

сосредоточенные в библиотеке персонажа, могут содержать как повседневные, так и оккультные элементы. Хоть они и не всегда будут надежными, у вашего персонажа, скорее всего, всегда найдется время сесть, сложить разные данные и проверить информацию. И что самое лучшее, такая библиотека часто содержит информацию, которую считает важной *ваш* маг, поэтому там можно будет найти полезные знания о магии, сверхъестественном и других малоизвестных темах, которые вряд ли можно будет найти в более приземленных коллекциях.

Библиотеки особенно полезны в поисках новых знаний, изучении Сфер или уточнения данных. Используйте бросок Ментального Атрибута + Библиотека, чтобы получить данные по малоизвестным темам или вопросам магии. Успехи помогают персонажу в этом устремлении, возможно, оправдывая трату опыта на эти Черты.

В зависимости от вида «библиотеки», ваш персонаж может хранить ее там, где ей всегда сможет воспользоваться любой член Кабала. В этом случае, все игроки – с разрешения Рассказчика – могут объединить значения своих Библиотек и получать выгоду от возросшего запаса знаний. Однако, информация может продублироваться. Таким образом, значение объединённой Библиотеки равно лучшему значению Библиотеки в группе, плюс один за каждую добавленную Библиотеку.

×	У вас нет каких-либо информационных ресурсов.
•	Несколько книг по New Age в мягкой обложке.
••	90% хлама и 10% полезного.
•••	Множество полезных текстов.
••••	Завидная коллекция – как оккультной, там и обычной литературы.
•••••	Вы имеете доступ к знаниям, забытым секретам, повседневным знаниям и малоизвестным фактам.

Ментор (Mentor)

В бетонированной комнате были как стальные балки, так и магические барьеры. Эш не могла выбраться. Не могла она скрыться и от запаха нечистот, испускаемого дырой в полу. Она могла лишь наблюдать, как дыра булькает и начинает переполняться грязной, коричневатой водой.

Эш не паниковала до тех пор, пока вода не поднялась до ее шеи. Она не могла забраться на стену. Она не могла сбежать. Чей-то извращенный ум решил утопить ее в дерьме, и этот план удался. Эш всплыла к потолку и начала ждать, когда вода накроет ее с головой.

- Эш… - Голос мягким шепотом проник в разум девушки. Она знала этот голос. Это была Николь! Николь! Эш никогда так не любила свою наставницу, как в этот момент. Несомненно, Николь пришла спасти ее. Но уровень нечистот продолжал повышаться, и

Эш накрыло полностью. – Эш, нырни вниз, ухватись за балки… Держись, Эш… - Эш сделала то, что ей сказали, и сдерживала дыхание до тех пор, пока ее легкие не заболели. – Не сдавайся… Эш… Не сдавайся… - Неожиданным вертящим рывком вода схлынула через дверь, и вытекла, пытаясь утащить Эш за собой – в дробящую пасть установки. Эш цеплялась за свою жизнь, делая судорожные глотки вонючего воздуха.

Только самые наивные Сироты открывают магию без чьей-либо помощи, обучения и инструкций. Зачастую, с самого момента Пробуждения ментор персонажа имеет гораздо более значительное влияние на его личность, взгляды и знания, чем кто-либо еще. Если у персонажа нет наставника, то у него нет и преимуществ обладания учителем. Если его ментор подл, жесток и сверхопекающ, то изучаемые вещи могут персонажа напугать. Ментор может быть магом, духом или любым другим Пробужденным существом. Вы должны поработать с Рассказчиком, чтобы придать ментору цельность и личность.

Персонаж может использовать ментора с разными целями – но и он может так же использовать его. Отношения между наставником и учеником могут оказаться весьма сложным, особенно если ментор требует услуг в обмен на мудрость, которой он делится. Кроме того, действия персонажа отражаются на менторе, равно как и репутация наставника отражается на ученике. Если персонаж сделает что-то, что его опозорит, то ментор может вмешаться и преподать тяжелый урок – в качестве воздаяния за пятно на его репутации.

Менторы – источник получения персонажами новых навыков, знаний и магических техник. Ментор может наставить мага в некоторых малоизвестных областях знаний или магических техниках, дать совет, одолжить магический предмет или вмешаться в сложную ситуацию. Естественно, ментор гораздо более активен, чем библиотека, но принятие от него помощи требует, чтобы персонаж чем-либо ему отплатил.

×	Ни наставника, ни учителя – как вы вообще учились магии?
•	Маловлиятельный или далекий ментор.
••	Ментор полезен, но эксцентричен.
•••	Хороший и известный ментор.
••••	Мудрый и уважаемый ментор.
•••••	Могущественный или влиятельный ментор.

Узел (Node)

Дух увеличился и проявился, принеся с собой запах гнили. Его пасть раскрылась, обнажив несколько рядов бритвенно-острых зубов. Его глаза налились мерзким радиоактивным сиянием. – Нарушители! – проревел он голосом, способным бить стекла.

Ксавье устоял, и вместе с ним устоял его Кабал. – Нет! – крикнул он чудовищу. – Ты

единственный здесь нарушитель. Мы заявляем свои права на этот узел, и будем защищать его даже ценой своих жизней!

- Вы жалкие, маленькие твари, - проскрипел дух. – Да будет так! Сегодня вы расстанетесь со своими жизнями! – Воздух наполнила энергия, а потоки магии стали практически видимыми, когда дух и человек схлестнулись в бою за силы самой вселенной.

Наиболее ценным призом в войнах магов является владение Узлом. Персонаж с Узлом имеет доступ к месту, где он может пополнять запасы Квинтэссенции и собирать Сосуды. Ваш узел может располагаться где угодно – в подвале, в роще, высотном здании, на лугу, в кристальной пещере, в старой церкви – но маги ревностно их хранят. Похитители Квинтэссенции могут попробовать изгнать нынешних хранителей Узла и захватить его для себя. Вашему персонажу может случиться сражаться за свой Узел.

Вы и другие персонажи можете объединить значения своих Узлов, и получить один мощный источник магической энергии, а не несколько слабых и разбросанных по местности. Уровень Узла показывает, сколько Сосудов он производит, и сколько «свободной» Квинтэссенции персонаж может впитать из него раз в неделю. Персонаж может запасать Сосуды, но их магический заряд может быстро рассеяться, если энергия не будет использована. Или же, если Узел находится в морской пещере, Сосуд может принимать форму соляных отложений, которые вашему персонажу придется собирать и отделять от песка и ила.

Доступная в Узле Квинтэссенция подсчитывается при любом ее впитывании. Медитирующий ради восполнения сил Аватара персонаж должен подключаться к Узлу и опустошать его. И Узел может временно лишиться силы. Точный объем энергии, содержащийся в Узле, зависит от воли Рассказчика. В игре, где магическая энергия скудна, маг может получать по единице Квинтэссенции в неделю за очко, но более щедрый

Рассказчик может давать десять единиц в неделю за очко. Чем выше уровень Узла, тем больше в нем энергии и слабее Барьер в месте его расположения.

×	Нет доступа к Узлу. Как и большинство магов, вы должны довольствоваться тем, что можете выцарапать.
•	Слабый Узел, едва достойный внимания.
••	Маленький Узел, испускающий хорошие ручейки энергии.
•••	Сильный Узел, способный питать несколько магов.
••••	Важный, активно оспариваемый, Узел.
•••••	Могучий Узел. Одно из немногих мест на Земле, где еще сохранилась магия.

Ресурсы (Resources)

- Ты не можешь продолжать так жить, Джейми, – произнес Бойд. Он, было, оперся на стол, но тот закачался так сильно, что едва не упал. – Господи! – Отдернув руки, Бойд потряс головой.

- У меня будет собеседование, – ответил Джейми. Он, в свою очередь, приметил бриллиант в ухе Бойда, золотую заколку для галстука и сам шелковый галстук. – Завтра. В полдень у Бейтсмана.

- У Бейтсмана? Это хорошо, – Бойд остановился в центре комнаты. – У тебя есть костюм?

Джейми покачал головой. – Нет. Я думаю, что просто спущусь в прачечную, постираю свои джинсы и, может быть, синюю рубашку. – Он смутился, когда Бойд полез в карман и вытащил оттуда кошелек. Джейми с удивлением смотрел, как другой мужчина выкладывает на стол пять стодолларовых купюр. Он даже одной такой никогда в жизни не видел.

- Купи себе костюм, - сказал Бойд, кладя бумажник опойковой кожи обратно в карман.

Даже магам надо есть. Эта Черта отражает финансовые активы и доход, с которыми входит в игру ваш персонаж после создания. Он описывает образ жизни вашего персонажа, и помогает определить, какого типа имуществом он владеет. Если у персонажа нет ни одного очка в Ресурсах, то у него есть надетая на него одежда, немного пожитков и наличных. Он может жить у кого-то еще, и у него нет работы. Подумайте с Рассказчиком, откуда персонаж получает доходы, каким имуществом он владеет, и что он будет делать, чтобы сохранить свой образ жизни.

Немного деньжат при помощи хитрой магии может получить любой маг. Но это привлекает ненужное внимание других магов, особенно Синдиката. Для новичков, обычно, лучше всего и безопаснее всего

иметь «реальный» источник доходов.

×	Гол как сокол. Ни денег, ни работы, ни перспектив.
•	Небольшие накопления, маленькая квартира, дешевая машина. Может продать все за 1000 долларов, ежемесячный доход – 500 долларов.
••	Средний класс, приватизированная квартира, приличная машина. Может продать все за 8000 долларов, ежемесячный доход – 1200 долларов.
•••	Большие накопления, маленький дом, дорогая машина. Может продать все за 50 тысяч долларов, ежемесячный доход – 3000 долларов.
••••	Состоятельный, большой дом, роскошная машина. Может продать все за 500 тысяч долларов, ежемесячный доход – 9000 долларов.
•••••	Богач, поместье, лимузин. Может продать все за пять миллионов долларов, ежемесячный доход – 30 тысяч долларов.

Талисман (Wonder)

Несмотря на обычную уверенность в себе, Ли-Энн не отказывалась от помощи, когда ее предлагали. Она не рассчитывала наткнуться на кого-либо… живого… в бесплатной столовой, поэтому она совершенно не была готова обнаружить гниющих, зомбиобразных птиц, которые слетали вниз, чтобы выгонять всех входящих. Люди нуждаются в этом месте. И взбалмошная, как ее иногда называли, Ли-Энн решила внести свою лепту в благосостояние общины. Однако и ей самой понадобилась магическая помощь.

Она копалась в вещмешке, скорчившись под лестницей, и аккуратно вынула из него старую статуэтку, изображающую Кали. Кто-то может считать эту богиню опасной и зловещей, но Ли-Энн не обращала на это внимания – кроме того, статуэтка обладала собственной силой, если знать, как ее использовать. Глубоко вздохнув, Ли-Энн внешним энергиям втечь в себя, наполняясь чувством вечности, цикличных начал и завершений. Затем, позволив талисману вести свое сознание, она выплеснула его энергию, чтобы вернуть мертвых в их естественное состояние…

Талисманы – это предметы, вроде Артефактов и Технократских Приборов, имеющие силу и способные производить магические Эффекты (обычно, в руках Пробужденных, вроде магов). Хоть они и редки, некоторым счастливчикам удается заиметь предметы, имеющие собственную мощь. Легенды гласят, что Мастера могут создавать их сами. Обычно, использовать их может только Пробужденный, хотя Рассказчик может сделать исключение из этого правила. Также, Рассказчик может ограничить число или мощь Талисманов, если он допустит их в игру.

Талисманом может быть любой предмет, если его наполнить магией.

Ветви деревьев, механические приборы, ювелирные изделия, жезлы, кости, камни – все может стать магическим предметом.

Приведенные в действие, Талисманы начинают производить магические Эффекты – как маги. У каждого Талисмана есть свое назначение. Эффект Талисмана соответствует одной из магических Сфер, и вы, вместе с Рассказчиком, решаете, что будет происходить, когда он приводится в действие. Иногда он может не сработать, или Эффект может пойти не так, как ожидал персонаж, но в большинстве случаев, маг знает, чего ожидать.

Создавая Талисман, вы, также, определяете, как действует каждый из его Эффектов. Вы основываете каждый Эффект на магической Сфере. Вы может выбрать Сферу, которая будет отображать Эффект, но он будет ограничен уровнем Сферы. А та, в свою очередь, будет ограничена уровнем Талисмана. Однако, уровень этого Дополнения не всегда прямо связан с уровнем имеющегося Талисмана. Он рассчитывается по уровню его Сфер, но значение этого Дополнения показывает общую характеристику силы Талисмана.

Талисман может иметь уровень Арете, который позволит владельцу использовать значение уровня Талисмана в броске на применение его Эффекта, и он может запасать собственную Квинтэссенцию. (Некоторые Талисманы, называемые Амулетами, являются ненамного большим, нежели простыми батарейками). Другие просто имеют один магический Эффект, который действует всегда, или который срабатывает автоматически в нужный момент.

Талисманы Духа, называемые фетишами, могут, в игровом плане, работать по иному, но получают их тем же образом. Эти предметы содержат в себе духов, которые или добровольно или силой были заключены в предмет и оказывают услуги. Некоторые такие духи имеют сильные личности, и могут вызвать у хозяина проблемы и неудачи, в зависимости от того, как маг будет обращаться с духом. Когда маг использует всю Квинтэссенцию фетиша, дух уходит. Персонаж не может перезарядить фетиш, но ваш маг может заключить с духом сделку или предпринять квест, чтобы сохранить его мощь.

Многие маги используют Талисманы в качестве Фокусов. Хоть он может и не сделать магию естественной, сконцентрироваться Талисман помогает. Парадокс, вызванный применением Эффекта Талисмана, обрушивается только на этот предмет, и с немалой долей вероятности может уничтожить его.

Как обычно, последнее слово в обсуждении возможностей и ограничений Талисманов остается за Рассказчиком.

×	У вас нет никаких магических предметов.
•	Талисман со слабым Эффектом, или небольшой запас Квинтэссенции.
••	Талисман с полезным Эффектом, или сносный запас Квинтэссенции.
•••	Талисман весьма ловким Эффектом, или значительный объем Квинтэссенции.
••••	Талисман с очень полезным или распространенным

Эффектом, либо щедрые запасы Квинтэссенции.

••••• Талисман, производящий могучий Эффект, либо легендарные запасы Квинтэссенции.

Арете

У многих есть воля. У многих есть мечты. И у многих есть цель в жизни. Но лишь у немногих Пробужденных есть настоящее Арете – интуитивное понимание особенностей вселенной, канал, с помощью которого маг осознает и контролирует Гобелен. Однажды Пробудившись, маг всю оставшуюся жизнь смотрит на мир другими глазами. Арете – мера этого понимания и мистической воли. Именно с помощью Арете маг постигает Узоры Теллуриана и изменяет их в соответствии со своей волей и взглядами.

Не все маги имеют Арете. Чародеи, которые практикуют статичные пути волшебства, производят простые эффекты значительными усилиями. Но только с помощью Арете маг может обрести истинную мощь динамичной магии. Аватар приходит в движение, и Арете мага связывает его обычное мировосприятие с магической волей, позволяя менять вселенную.

Пробуждение может наступить медленно или быстро, но, обычно, как только маг Пробудится окончательно, его настигает вспышка озарения – персонаж получает от одного до трех очков Арете. Дальнейшее развитие этого просветленного состояния происходит после долгих усилий и самопознания. Маг должен стремиться познать Теллуриан, исследовать его внутреннюю суть и превосходить свои недостатки. Опыт – часть процесса развития Арете, но мимолетная мудрость гораздо важнее. Укрепляя свою решимость, раскрывая величайшие тайны и проходя через врата Исканий, маг очищает и улучшает свое Арете, до тех пор, пока его магическая воля сияет, подобно маяку, ведущему к Возвышению.

У каждого мага свой взгляд на Арете. Некоторые маги, вроде большей части Ордена Гермеса, склонны считать Арете базовым пониманием мистических принципов. Более проницательные маги считают ее родом гармонии, безмятежным спокойствием внутренней сути. Арете можно считать связью души с космосом, или узами, что ведут к основам бытия. На самом деле, Арете является всем этим сразу. Оно превосходит любые категоризации и ограничения, поскольку это просветление, которое человеческий разум понять не может.

Также, Арете является мерой чистой силы мага. Хоть понимание Сфер и нужно, чтобы проводить перемены в жизнь, глубины, на которые маг может погружаться, Сферы изучая, и сама широта его магической мощи зависит от Арете. Высокопросветленный маг может открыть более сложные вселенские принципы и с гораздо более качественно ставить вселенную на голову. Глубоким пониманием себя

маг отражает великие перемены.

×	Спящий.
•	Необученный.
••	Талантливый.
•••	Начинающий.
••••	Тренированный.
•••••	Властный.
••••• •	Проницательный.
••••• ••	Сведущий.
••••• •••	Мудрый.
••••• ••••	Просветленный.
••••• •••••	Величайший.

Игровые Эффекты Арете

- • Арете определяет чистую магическую мощь. Практически все броски на применение магии требуют использования Арете для броска.
- • Действительно глубокое понимание помогает магу превзойти зависимость от подпорок и Фокусов. Маг, с достаточно высоким уровнем Арете – шесть и выше – приходит к осознанию, что не форма магии меняет мир, а его воля. Как только уровень Арете мага достигает шести, то он перестает нуждаться в Фокусе для одной из своих Сфер. Каждый дополнительный уровень Арете позволяет отказаться от Фокусов для еще двух Сфер. Конечно, маг может продолжать использовать Фокусы, и это будет полезно. Впоследствии, маг должен придти к какому-либо личному пониманию этого – знание само в мозг мага не приходит. (Рассказчики могут менять прядок этих событий по собственному желанию).
- • Практическое понимание вселенной магом не может превысить абстрактного, теоретического уровня его просветленности. Таким образом, уровень Сфер не может быть выше уровня Арете.
- • Способность мага использовать магию исходит из его силы воли не менее, чем из его взгляда на мир и понимания. Таким образом, уровень Арете мага не может превзойти уровня его постоянной Силы Воли. Если постоянное значение Силы Воли падает, то превышающие новое значение уровни Арете и Сфер становятся недоступны. Он сохраняет понимание магии, но ему недостает воли,

чтобы использовать его.

Сила Воли

Когда тяжесть мира кажется неподъемной и только титаническое усилие героя может возобладать над бедами, истинный герой использует для победы последние обломки внутреннего стержня. Даже у обычного человека находится точка, с которой его дух начинает сопротивляться. Когда мать сражается, чтобы спасти ребенка, когда солдат делает последний рывок, чтобы защитить товарищей, когда маг обязан обойти мирские заботы, чтобы творить истинную магию – тогда персонаж использует Силу Воли.

Сила Воли определяет решимость, уверенность и внутренний импульс. Персонаж с высоким значением Силы Воли уравновешен и уверен в себе. При низкой – у него слабый самоконтроль и никакой решимости. Обычно, значение Силы Воли варьируется от 1 до 10, но вариантов оно имеет два – постоянное и временное. Когда делается бросок против Силы Воли персонажа, используется ее постоянное значение. Когда Сила Воли используется, чтобы сделать чего-то, то тратится временный ее запас. Очки временной Силы Воли в шкале прибавляются и удаляются, но постоянное значение обычно остается неизменным. Запас временной Силы Воли может пополняться, пока не сравняется с постоянным значением. Поэтому персонаж с высоким значением Силы Воли имеет не только крепкую волю, противостоя ряду эффектов, но и владеет большими запасами внутренних сил.

Обращаясь к Силе Воли, персонаж делает осознанное усилие, чтобы исполнить некое дело или выстоять в крайне неприятной ситуации. Обычно это стоит одного очка из запасов временной Силы Воли. В течении игры этот запас может быть растрачен или восполнен. Персонаж, потративший всю Силу Воли – воистину в отчаянном положении. Он выжат насухо, опустошен и не способен более собраться с духом. Решимость персонажа может медленно восстановиться, но он не способен заставить себя собраться с силами в течение этого времени.

Поскольку маги, образно выражаясь, искажают окружающую их реальность силой просветленной воли, они, обычно, имеют высокие значения Силы Воли. Большинство магов входят в игру с постоянным значением Силы Воли равным пяти и выше. Спящие, в свою очередь, могут иметь любое значение Силы Воли, от 1 до 10, хотя в среднем имеют Силу Воли, равную 3, а крайности весьма редки.

×	Слизняк.
•	Бесхребетный.
••	Робкий.
•••	Застенчивый.

•••• Неуверенный.

••••• Надежный.

••••• • Самоуверенный.

••••• •• Твердый.

••••• ••• Контролирующий себя.

••••• •••• Стальной.

••••• ••••• Непоколебимый.

Использование Силы Воли

- • Потратив очко временной Силы Воли, маг получает автоматический успех на одно действие. Так он может использовать только одно очко за ход, хотя продолженное действие, растянутое на несколько ходов, может получить преимущество от нескольких трат. Эти успехи добавляются напрямую к броску, и ни один кубик против них не сыграет. Естественно, эта трата отрицает саму возможность провала. Применение Силы Воли подобным образом должно быть объявлено до начала действие, но использование ее считается рефлексом.
- • Сила Воли может использоваться, чтобы сопротивляться воздействию магии Разума, обычно, по сложности 6. Набранные в броске успехи вычитают успехи из броска Эффекта Разума. Однако в некоторых случаях, по решению Рассказчика, это сопротивление может не быть возможным или автоматическим. Сверхъестественные существа используют эту защиту бесплатно, но обычные смертные, чтобы поставить защиту, должны тратить единицу временной Силы Воли.
- • Единицы временной Силы Воли достаточно, чтобы на одну сцену избавиться от Мороков или возникших в результате Безмолвия галлюцинаций. Вы должны сделать бросок Силы Воли, как это описывается в параграфе *Безмолвие* Главы 4. В противном случае, трата временной Силы Воли ничего не даст. При удаче Мороки рассеиваются, и маг ненадолго возвращает себе контроль над чувствами. Также, эта трата сжигает единицу Парадокса, если они у мага еще есть. На это может быть потрачена только одна единица Силы Воли в день.
- • При столкновении с неодолимой угрозой или позывом – «Ты в ужасе бежишь от умбрального чудовища», например, или «Соблазны суккуба притягивает тебя сильнее, чем того требует здравый смысл» - вы можете потратить единицу Силы Воли, чтобы подавить позыв и действовать осмысленнее. Ваш маг обретает достаточно контроля над собой, чтобы устоять перед ужасающей

угрозой. Если воздействие будет продолжаться, то через несколько ходов может потребоваться дополнительная трата Силы Воли, чтобы сохранить контроль над собой. Если вы проигнорируете обстановку и объявите какое-либо действие мага в присутствии неодолимого воздействия, Рассказчик может потребовать от вас потратить очко временной Силы Воли, даже если вы не объявляли об этом. Хоть вы – игрок – и можете быть достаточно хорошо осведомлены о последствиях столкновения вашего мага с умбральным чудовищем, сам персонаж гораздо меньше уверен в благоприятном исходе.

- • Трата единицы временной Силы Воли может позволить магу проигнорировать штрафы от ран – кроме полной потери сознания – на один ход. Персонаж вкладывает всего себя в последнее отчаянное усилие. Эта трата позволяет персонажу провести одно действие без штрафа к набору кубиков, или передвигаться на полной скорости, несмотря на раны.

Потеря Силы Воли

Поскольку маги противопоставляют мощь своей воли весу самой реальности, неизбежным являются то, что маги, подчас, оказываются весьма потрепанными. Помимо магических воздействий и атак, люди иногда подвергаются унижениям, усталости и пыткам, что размывают их волю. При достаточном воздействии сломаться может всякий – под давлением его разум ломается, как хворостина.

Потеря постоянной Силы Воли редка – чтобы рассеять эго и добраться до разума персонажа требуются целенаправленные усилия. Исцеление таких ран также требует времени и усилий, поскольку персонаж должен избавиться от ужасающих эмоциональных шрамов. То есть, персонажи теряют постоянную Силу Воли, только если Рассказчик решит, что они испытали достаточно, чтобы их разум и дух были сломлены. Потерянная таким образом Сила Воли может быть восстановлена только отыгрышем и очками опыта.

В качестве вариантов, персонажи могут терять Силу Воли, когда:

- • Страдают от сильного психического шока, вроде атаки магией Разума; от эмоционального беспорядка или какого-либо иного бедствия, когда запасы временной Силы Воли подошли к концу или исчерпаны.
- • Подвергаются долгим пыткам, промывке мозгов, дрессировке или попадают в личный ад.
- •Серьезная неудача в Искании; впадают в сильное Безмолвие или Мир Парадокса на продолжительный период времени; теряют сильную магическую привязку, вроде фамильяра.

Восстановление Силы Воли

С течением времени уверенность в себе возвращается, а психическая

устоичивость восстанавливается. Персонаж, у которого есть возможность передохнуть и восстановить силы, может восстановить свою Силу Воли. Многие другие события тоже восполняют Силу Воли, до предела, отмеченного уровнем его постоянной Силы Воли. Повышение уровня постоянной Силы Воли происходит только с помощью очков опыта.

- • В конце истории (не сессии) персонаж восстанавливает всю свою Силу Воли, если ему удалось достичь значительной цели. Персонажам не обязательно выполнять все, что им сказали, но если они уверенно держались, то они восстанавливают немного уверенности в себе. После серьезной неудачи персонажи могут и не восстановить всей своей Силы Воли, хоть это и суровый вариант завершения достаточно сложной истории.
- • По решению Рассказчика, персонаж может восстановить единицу временной Силы Воли после полноценной ночи сна (или еще как-нибудь – у Адептов Виртуальности может быть весьма своеобразный график). Освежившийся и готовый встретить новый день лицом, персонаж восстанавливает немного духа. Это не должно применяться к персонажам, находящимся под воздействием серьезного стресса, застрявшим во враждебном окружении или же находящимся в заключении.
- • Также, по решению Рассказчика, единицу временной Силы Воли может восстановить персонаж, только что совершивший особенно героическое или выдающееся деяние – благодаря успеху. Феноменальный поступок персонажа восстанавливает в нем толику уверенности в себе.
- • Вы можете восстановить одно или два очка Силы Воли, отыгрывая свою Натуру. Хоть Натура и является лишь удобным подспорьем, дающим вам базовый план персонажа, она лежит в основе многих его мотиваций. Таким образом, если персонажу удается проявить свои внутренние позывы, он подтверждает свое место в мире. Эта награда должна даваться только в том случае, если Рассказчик решит, что игрок удачно отыграл процесс самовыражения и раскрытия персонажа, а не просто бродил, где попало, и исполнял простенькие поручения, как-то связанные с его Натурой.
- • Дополнение Судьба может позволить магу восстановить немного Силы Воли, просто давая знать, что ему предназначено лучшее. Раз за историю вы можете сделать бросок Судьбы со сложностью 8. Каждый успех восстановить единицу временной Силы Воли в его запасах.

Квинтэссенция

Будучи основой всего, Квинтэссенция формирует Узоры реальности. Сила Основы может быть передана в магию, использована для защиты и обращена в новые Узоры бытия.

Базовая энергия отмечается в двадцатиместном круге

Квинтэссенции/Парадокса. По мере того, как маг получает Квинтэссенцию, он заполняет квадратики по часовой стрелке от начальной точки. По мере траты Квинтэссенции, отметки с листа стираются. Маг начинает с запасом Квинтэссенции, равным уровню его Дополнения Аватар. В дальнейшем, Квинтэссенция добывается из Узлов, Сосудов и даже вселенских запасов, если маг достаточно силен и знающ.

Квинтэссенция имеет много особенностей, но подчиняется некоторым правилам:

- • Количество передаваемой за один ход Квинтэссенции ограничивается уровнем Дополнения Аватар мага. То есть, маг с уровнем Аватара, равным 3, может передать только три единицы Квинтэссенции за один ход, несмотря на источник. Это ограничение применяется для подзарядки его собственного Узора, творения Эффектов, создания новых Узоров, контрмагии и атак Основами.
- • Квинтэссенция делает творение магии проще. Если маг напитывает свое заклинание силой реальности, оно вписывается в мир намного лучше. У каждой Традиции свой взгляд на то, что собой представляет Квинтэссенция, и почему она является источником энергии. Итог заключается в том, что каждая единица

Квинтэссенции, использованная в Эффекте, снижает сложность Эффекта на 1, до максимального конечного модификатора сложности, равного 3. Таким образом, вы можете отменить некоторые штрафы и, возможно, понизить сложность на, максимум, 3.

- • Квинтэссенция может быть запасена в Узоре мага или сразу потрачена на Эффект. Получение Квинтэссенции из Узлов требует базового знания Основ (одно очко); использование Сосудов требует

больших познании в Основах (три очка); Мастера Основ (пять очков) могут вульгарным Эффектом черпать Квинтэссенцию из вселенских запасов. Однако любое поглощение Квинтэссенции достаточно заметно. Порывы ветра, вспышки света и видная всем аура, окружающая мага – знаки течения чистой энергии бытия.

- • Хоть Квинтэссенцию и невозможно увидеть без первого очка в Основах, она всегда как-то проявляет себя – из-за своей чистой мощи. Переданная Квинтэссенция заставляет вещи выглядеть «реальнее» или «цельнее», и она почти всегда достаточно сильно наполнена Резонансом. Существа, имеющие Талант Осведомленность, обычно могут почувствовать передачу Квинтэссенции (сложность от 6 до 10, в зависимости от варианта передачи), но они могут и не понять сразу, что происходит.
- • Любое заклинание, использующее огромные объемы Квинтэссенции – пять или больше единиц за ход, или 10 и больше единиц в целом – автоматически считается вульгарным и заметным. Титанические энергии, им высвобождаемые, порождают пиротехнические эффекты, рябь на ткани пространства-времени и всполохи мощи.
- • Квинтэссенция может быть сохранена в Узоре мага, в его Аватаре. Эта «личная Квинтэссенция» не может быть изъята из мага или использована против его воли. Ее объем равен уровню Аватара мага. Также, эта личная Квинтэссенция может быть восполнена медитацией в Узле. Сила Аватара мага втягивает энергию Узла в себя, даже если маг не знаком с магией Основ. Простой бросок Восприятие + Медитация (сложность 7) восстанавливает Квинтэссенцию мага после часа медитации в Узле. Каждый успех восстанавливает единицу Квинтэссенции, до предела, равного уровню Аватара или энергетическим запасам Узла. Все сверх личной силы мага (уровня Аватара) должно быть получено из другого источника с использованием магии Основ.
- • В подходящих обстоятельствах Квинтэссенция может остановить Парадокс (смотрите описание пятого уровня Основ) или останавливать действие магии другого мага (смотрите описание Контрмагии ниже).

Парадокс

Парадокс, проклятие волшебников, настигает всех магов в какой-то момент их жизни. Когда маг изменяет вселенную согласно своей воле, вселенная отматывает изменения назад и вносит поправки в самого мага. Как и в случае с Квинтэссенцией и Резонансом, полное описание действия Парадокса описано в Главе 4.

Парадокс отмечается в том же круге, что и Квинтэссенция, но по направлению против часовой стрелки от начальной точки. Обычно, большие объемы Парадокса сгорают каким-нибудь необычным способом или взрываются, но для мага вполне возможно накопить значительные объемы, как Квинтэссенции, так и Парадокса единовременно. Но

Парадокс всегда берет свое. Если маг набирает слишком много Парадокса, то он не дает магу накапливать Квинтэссенцию, и, по мере получения, дополнительный Парадокс отнимает имеющуюся Квинтэссенцию. Чем сильнее маг искажает реальность, тем меньше энергии Бытия он может удержать, пока не заплатит определенную цену.

- Всякий раз, как маг использует вульгарную магию, он получает одно очко Парадокса, *как минимум*.
- Претерпев серьезную неудачу при творении магии (выкинув провал в броске) маг творит заклинание совершенно неправильно, что тоже вызывает Парадокс.
- Часто Парадокс вмешивается и искажает Эффекты мага каким-либо неожиданным образом. Но иногда Парадокс дожидается каких-либо серьезных искажений в Узоре мага. Эта энергия Парадокса, отмеченная в круге Квинтэссенции/Парадокса, может вырваться каким-нибудь весьма примечательным образом в любой момент, как магу случится получить дополнительный Парадокс, или может продолжать накапливаться. Нельзя точно сказать, когда Парадокс как-то проявит себя.
- Накопивший Парадокс маг может, со временем, выжать его из себя. Так, каждую неделю спокойной жизни – то есть, неделю без получения лишнего Парадокса – единица энергии Отдачи рассеивается, поскольку Узор мага расслабляется и вновь входит в гармонию с реальностью. Этот механизм продолжает действовать, даже если маг оказывается не в совсем «нормальных» местах или делает чего-то не совсем обычное – лишь бы он избегал получения Парадокса. Однако как только он набирает больше 10 очков Парадокса, этот выход перестает работать. Узор мага настолько искажен энергией Отдачи, что рано или поздно что-то должно произойти. Маг, которому удается накопить все 20 единиц Парадокса, может впасть в постоянное Безмолвие, полностью исчезнуть из мира или

погибнуть каким-либо необычным образом – как уж пожелает Рассказчик.

- • Маги, набравшие слишком много Парадокса, могут получить постоянные Недостатки Парадокса – проявления перемен, которые навсегда искажают самого мага. Эти Недостатки могут иметь физическую, психическую или сверхъестественную природу. У мага может отсохнуть рука, он все время будет слышать гудение или вокруг его головы появится разноцветное гало. Они становятся плотью от плоти мага, и избавиться или изменить их них настолько же сложно, как поменять какую-либо иную фундаментальную составляющую мага.
- • Маги, набравшие слишком много Парадокса, начинают привлекать внимание. Люди, которые и так чувствуют, что с магами «что-то не так», начинают еще больше нервничать в присутствии персон, несущих слишком много подавленного возмущения реальности. Хоть других существ, помимо магов, способных почувствовать присутствие Парадокса, немного, большая часть живых существ инстинктивно остерегаются этих сил и избегают мага, набравшего слишком много Парадокса.

Резонанс

Когда маг создает магический Эффект, он наполняет его своей волей, желаниями и позывами. Естественно, результаты отражают эти сильные эмоции, поскольку маг накладывает на вселенную свое видение реальности. У каждого мага есть несколько Черт Резонанса – наборов описаний типов Резонанса, которые обычно выстраивает маг. Обычно, маг начинает игру с одним очком в одной Черте Резонанса – Динамичном, Энтропийном или Статичном. Последующими действиями маг может развить Черты иных типов, либо получить дополнительные очки.

В момент создания персонажа вам нужно подобрать характеристику выбранной вами Черты Резонанса. Динамичный Резонанс может быть Энергичным, Жестоким или Пламенным; Энтропийный – Разрушительным, Апатичным или Непокорным; Статичный Резонанс может проявиться как Аккуратный, Геометрический или Сглаживающий. Эти Черты показывают, как магия вашего персонажа меняется под воздействием его эмоций. Каждый магический Эффект, производимый магом, всегда как-то подвергается воздействию Резонанса; чем больше очков в этой Черте будет, тем сильнее будет проявление.

Динамичный Резонанс отражает чистую созидательную силу вселенной, стремление делать новые и разные вещи, действие без размышлений о последствиях, длительные движение и эволюцию. Подобные Черты Резонанса быстры, подвижны и изменчивы, хотя сама Черта остается неизменной у любого мага.

Энтропийный Резонанс отражает связь мага с изначальными

энергиями, бурлящим болотом, которое растворяет бытие в изменчивое ничто и дает место новой жизни. Энтропийные черты отражают разложение, разрушение и смерть, но не всегда негативно. Джор – особый вид Энтропийного Резонанса, получаемого при слишком частых контактах с энергиями смерти (смотрите Главу 4).

Статичный Резонанс проявляет себя в структурах, константах и закреплении Бытия в постоянных или полупостоянных образах и повторяющихся идеях. Подобные Черты часто бывают связаны с познанием, высокой организованностью и структурированностью.

×	Незначительный.
•	Легкий.
••	Случайный.
•••	Заметный.
••••	Сильный.
•••••	Подавляющий.

- • Каждое очко в Черте Резонанса отмечает определенный уровень Резонанса, проявляющийся в магии персонажа. На высоких уровнях Резонанса каждый Эффект, производимый магом, каким-либо вульгарным образом искажается отражающимся в нем Резонансом мага. На низких уровнях Резонанса могут произойти только легкие перемены, и в слабых Эффектах может не проявляться никакого заметного Резонанса.
- • Резонанс заметен для всех, кто знает, на что смотреть. Маг практически всегда может определить, какой Резонанс соответствует магическому стилю определенного мага. Броском Восприятие + Осведомленность (сложность 10 минус уровень Резонанса), маг может определить тип Резонанса, присутствующий в Эффекте, если это не проявляется каким-либо иным образом. («Ага! Мой старый враг, доктор Луган, всегда использует Мстительную магию, и этот Эффект прекрасно вписывается в его стиль».)
- • Маг, строящий Эффект, сходный с его Резонансом, часто обнаруживает, что произвести его легче. Магу с Пламенным Динамичным Резонансом будет проще использовать магию огня; магу со Статичным Резонансом Проницательности будет проще работать с постигающей магией Разума и так далее. Этот эффект описывается, как снижение сложности на 1 при использовании Эффектов, близких к специфическому Резонансу мага, *пока игрок может детально описать способ использования заклинанием Черты Резонанса*. Недостаточно просто сказать «Я имею Статичный Резонанс Мышления, поэтому я получаю фору ко всем Эффектам магии Разума». Игрок должен сделать так, чтобы какая-то часть Эффекта специально отражала подходящий Резонанс.
- • Обычно, Резонанс мага меняется под сильным магическим

воздействием. Эти перемены могу произоити во время искании, после впечатляющего провала Эффекта или посещения странного Мира Горизонта.

Здоровье

С учетом того, что маги скрываются не только от Технократии, но, зачастую, и испуганных смертных, магических чудовищ и друг от друга, у них имеется неприятная привычка получать раны, ловить пули, напарываться на колюще-режущие предметы, обдираться, обжигаться, падать с высоты, калечиться, травиться и ломаться. Черта Здоровье отражает эффекты подобных увечий, и налагает определенные штрафы на мага, который пытается сражаться израненный до полусмерти.

Средние персонажи имеют семь уровней здоровья, указанные на листе. Всякий раз, как он получает ранения, он теряет один или несколько этих уровней до тех пор, пока не восстановит их магией или отдыхом. По мере увеличения числа ранений, маг начинает получать все увеличивающиеся штрафы на движение и действия, что отражается в виде штрафов к набору кубиков. Если штраф полностью покрывает набор кубиков, то маг вообще не способен предпринять требуемое действие – он слишком серьезно ранен. Даже у экспертов случаются проблемы, когда их тела полны сквозными кровоточащими дырами.

Броски Арете не получают штрафов к броскам от ран. Способность творить просветленную магию не зависит от телесных ран. Однако Потерявший Сознание или еще как-то оглушенный маг не способен творить магию вообще (за исключением применения каких-нибудь необычных Эффектов Разума).

За детальной информацией о ранениях обращайтесь к Главе 8, но помните:

- • Ударный урон, отмечаемый «/», отражает получение ран от применения тупых предметов и голых рук. Он быстро излечивается и, обычно, не смертелен. Маг всегда может «принять удар на себя» и поглотить часть такого урона.
- • Летальный урон, отмечаемый «X», исходит от проколов, порезов, дробящих ударов, разрывов и других опасных и практически смертельных атак, включая многие виды магии. Маги, как и смертные, не очень хорошо защищены от него, но могут исцелиться магией.
- • Тяжелый урон, отмечаемый «*», случается, когда повреждения Узора мага исходят из какого-либо сверхъестественного источника, вроде атаки Основами, или от ожогов и серьезных ран. Такие атаки не только разрывают тело мага, но и крайне тяжело лечатся магией.

Опыт

Жизнь – это рост и познание. В поисках просветления и магической мощи, маги погружаются в самопознание не менее, если не больше, чем кто-либо другой. С открытиями повседневной жизни или магическими практиками маги развивают себя и надеются продвинуться ближе к Восхождению – или, хотя бы, пережить следующий день. Опыт отражает реальные достижения подобного роста.

Хоть маги могут и изучают многие вещи, которые не прописаны прямо в игровой системе, некоторые Черты можно развить до новых уровней полезности. Система получения опыта позволяет вашему магу развиваться в таких областях, как Способности или Сферы. Но погружение в личность мага и познание его места в мире, что не указывается Чертами – работа сугубо для вас.

При завершении каждой истории (или части истории в долгой сессии) Рассказчик может раздать очки опыта. Эти очки используются для развития уже имеющихся или новых способностей. Игроки могут отметить количество этих очков на листах своих персонажей и потратить их между играми. Конечно, очки опыта не обязательны – Рассказчик *не обязан* раздавать их. С другой стороны, кто захочет возвращаться в игру, если его персонаж никуда не движется или не учится на своих ошибках?

Однако, хоть очки опыта и могут быть использованы для многих улучшений, Рассказчик *всегда* может вмешаться и определить, что будет лучшим выбором для улучшения. Игрок не может решить повысить Арете мага просто потому, что у него для этого достаточно очков опыта – все не так просто. Вместо этого игрок может предположить определенные перемены в персонаже, а Рассказчик определяет, действительно ли они имели место быть. Рассказчик решает, когда персонаж научится, повоюет и настрадается достаточно, чтобы развиться. Это ограничение используется не для того, чтобы не давать персонажам развиваться. Это, скорее, требование, чтобы игрок был уверен, что его персонаж действует соответственно приобретенному опыту.

Ни при каких случаях Черты персонажа должны улучшаться больше, чем на одно очко за сессию (или между сессиями, за исключением особенно долгих перерывов между играми). Настоящее развитие требует серьезных усилий, особенно в таких сложных начинаниях, как магия.

Новые Черты

Маги, стремящиеся получить новую Черту, вроде Навыка или Сферы, должны найти подходящего учителя. В одних случаях, этим учителем может быть персонаж другого игрока; в других – наставника или библиотеку придется искать. И, как всегда, последнее слово в определении того, что потребуется для обучения, остается за

Рассказчиком.

Несмотря на свою талантливость, маги не получают новые способности каждый день. Изучение нового трюка требует времени – как от ученика, так и от учителя. Студенту, обучение которого постоянно прерывается, может понадобиться потратить единицу временной Силы Воли, чтобы удостоверить получение им новой Способности, иначе он не сможет изучить ее. И наоборот, персонаж, который в течение игры постоянно отвлекается на изучение чего-либо нового, может обнаружить, что новые навыки ему развить весьма легко.

Новые Способности развиваются просто, пока у мага есть возможность их попрактиковать – с инструктором или хорошей подборкой литературы. Период развития может занимать от двух дней до нескольких месяцев, в зависимости от Способности. Научиться пользоваться Windows, в общем-то, менее сложно, чем освоить кантонский диалект китайского языка, если вы говорите по-русски.

С другой стороны, изучение новой Сферы будет, в лучшем случае, сложным делом. Маг должен немало поучиться, возможно, у более опытного члена своей Традиции, чтобы распечатать Сферы, которые он еще не освоил. Маг может получить некоторые советы от членов других Традиций, но их варианты практик так не похожи на принятые в вашей Традиции, что в конкретные уроки эти знания будет перевести достаточно сложно. Неудачливые маги или одиночки могут не иметь иного выбора, кроме обучения через практику или с помощью старых книг. В таких случаях могут пройти месяцы и годы прежде, чем маг разовьет у себя хотя бы зачаточные познания в нужной Сфере. И, как всегда, именно Рассказчик принимает окончательное решение, в какой момент маг может развить какую-либо из своих Сфер.

Получение Очков Опыта

Очки опыта – прекрасный стимул для игроков, но, также, это и средство баланса. Слишком много опыта приведет к тому, что маги будут с легкостью решать все встреченные проблемы, став неуязвимыми полубогами. А если опыта давать слишком мало, то маги не будут развиваться, а игроки будут стеснены застоем персонажей. Рассказчик должен балансировать между этими крайностями, найдя золотую середину при выдаче опыта, чтобы игроки могли и персонажей развивать, и хотели получить еще.

Опыт должен выдаваться по завершении сессии или истории. Таким образом, выдачи можно отследить, а также есть возможность собраться и обсудить трату опыта.

Завершение Каждой Главы

Глава – часть истории, повествуемая, зачастую, в течение одной сессии. Главы – естественные границы, поэтому вполне нормально

выдать по их завершению несколько очков опыта.

Одно Очко – автоматическое, поскольку маг, несмотря ни на что, все же чему-то научился и получает немного опыта просто за то, что выжил.

Одно Очко – за обучение. Дается тем магам, которые изучили чего-то действительно удивительное, вдохновляющее и новое. Отражает новые горизонты, открывшиеся перед их разумами. Игрок должен объяснить, что персонаж сумел изучить.

Одно Очко – за отыгрыш. Игрок, который сумел хорошо отыграть и изобразить определенную роль, особенно глубоко погрузившись в особенности и ограничения персонажа, могут получить очко опыта в награду за развитие игрового опыта окружающих. И награда за такую работу должна быть соответствующе высокой.

Одно Очко – за героизм. Игрок, чей персонаж отважно и самоотверженно рискует жизнью и просветлением, может стать сильнее благодаря этому опыту. То, что нас не убило, стоит лишнего очка опыта.

Конец Истории

История завершается через несколько глав и игровых сессий. К концу истории – помимо обычной награды за завершение главы - дайте несколько очков тем персонажам, кто прошел ее всю, от начала и до конца.

Одно Очко – за успех. Если персонаж достиг всех или хотя бы нескольких своих целей, то он должен получить опыт за преследование своих планов и успешное их завершение.

Одно Очко – за опасность. Если история была особенно пугающей, и персонажам приходилось постоянно быть начеку, они могли учиться быстрее, попросту выживая.

Одно Очко – за мудрость. Если персонаж придумал великолепный день, который некогда спас положение, приспособил к обстоятельствам и предложил новое и интересное использование способностей персонажа, или же попросту был зверски крут, дайте за эту неожиданную идею персонажу очко.

Конечно, Рассказчик всегда может дать больше или меньше очков опыта, в зависимости от нужд хроники и группы.

Развитие Персонажа за Очки Опыта

Черта	Стоимость
Новая Способность	3
Новая Сфера	10
Сила Воли	Новое значение
Способность	Новое значение *2
Атрибут	Новое значение *4
Сфера Специальности	Новое значение *7
Другая Сфера	Новое значение *8
Арете	Новое значение *8
Дополнение	Новое значение *3

[1] — Преследующий инакомыслящих, или прогрессивных деятелей. [Наверх]

[2] — Солдат удачи – тот же наемник, но действующий сам по себе, а не в постоянном отряде. [Наверх]

[3] — Способ действия (лат.) [Наверх]

[4] — Мне очень жаль, но я считаю вас абсолютно тупой скотиной. Вы не осознаёте важность моих работ (фр.) [Прим. ред.] [Наверх]

‹ Глава 2. Традиции вверх Глава 4. Сферы ›

Сайт квартир посуточно - Apartamenty.kz - квартиры в Астане. снять квартиру в Астане посуточно ; черная магия.

Все оттенки Тьмы

Глава 4. Сферы

- Но как ты это делаешь? – спросил огорченный Майкл, нарезая круги по комнате. – Я имею в виду, что я вижу эффект. Но я все еще не понимаю, как он происходит.

Уолтер откинулся на спинку кресла и пристально посмотрел на своего нового ученика, улыбаясь при виде тяги к знаниям молодого человека. – Я делаю это усилием воли. Я думаю определенным образом, использую свою осведомленность определенным образом, и оно происходит. Наблюдай. – Уолтер поднял правую руку и начал объяснять свои действия мягким голосом. – Во-первых, я представляю, что мне надо – что у меня в руке маленький язычок пламени. Этот образ не обязан быть стопроцентно четким, достаточно просто фокуса на нем. Как только я это делаю, я говорю нужные слова, цитирую формулу. Ритуалы фокусируют волю и дают форму образу. Я **подталкиваю** своей волей, чтобы создать силу. Ритуалы преобразуют эту силу в форму моего представления.

Майкл моргнул, увидел вспышку – там, в руке Уолтера, появился маленький, танцующий язычок синего пламени. Посмотрев в лицо Уолтера, Майкл нахмурился и вновь поглядел на маленький огонек.

- Так что же заставило его появиться? Все это? Я имею в виду, что сила исходит из нас. Не просто из слов и формул, так? – спросил, слегка смутившись, Майкл.

- Да… - запнувшись, ответил Уолтер. – Сила исходит из нас. Эффект производится усилием воли. – Уолтер сжал ладонь, и вновь ее открыл, гася огонек. - Но нам нужны методики, чтобы она нам помогла. Слова, жесты и символика – это инструменты, позволяющие нам достигнуть желаемого эффекта. Все они являются важными компонентами. Кассир в супермаркете не обладает просветленной волей, и способен на нечто похожее не более чем собака или, коли на то пошло, плесень.

Майкл уселся, наконец, в кресло. На короткое время в воздухе повисла тишина. Наконец, Майкл повернулся к Уолтеру. – Это все действительно нужно? Создание образа, слова, формулы... Если сила рождается волей, то почему она не может просто **быть**? – Майкл медленно поднял руку, разжал ладонь и, сконцентрировавшись, начал на нее смотреть. На его лбе выступил и скатился вниз по лицу пот, во всех его чертах проявилась концентрация. На вечность секунды он сжал зубы и на секунду в его руке вспыхнул красный огонек. – Вроде этого? – устало, но торжествующе произнес он.

Уолтер закрыл глаза и начал массировать виски. Вернулась все та же головная боль, что приходила при обучении многообещающих учеников. Когда он ответил, голос его был очень усталым. – Да, я предполагаю, это просто другой способ сделать это.

Глава 4. Сферы

Магия характеризует существование магов. Но что это? Для некоторых, магия – это сила, способность делать так, чтобы что-то происходило. Для других, это мудрость, просветление, исходящее от внутренней полноты. Некоторые практикуют магию, как внешнюю силу, образованную процедурой и ритуалом, а другие считают ее энергией, исходящей из мага.

Магия – все эти перечисленные выше вещи и большее. Это динамичная энергия перемен, даже если эти перемены уничтожают старое, усиливают новое и творят чудесное. С помощью силы воли, практики взглядов и просветленного сознания, общающегося с Теллурианом, маги переплетают сам Гобелен.

Магия, практикуемая магами, выходит за границы мелких фокусов и сверхъестественных феноменов. Многие чародеи и им подобные обнаруживают, что ограничены определенными ритуальными

формулами и специфическими повторяемыми «заклинаниями». У Пробужденного мага таких ограничений нет, поскольку он формирует свой подход к магии, основываясь на истории и магическом наследии. Хоть сила мага и не безбрежна, она безбрежно разнообразна. Стили каждой Традиции (и Конвенции, и Цеха) дают магу инструменты для управления тканью реальности. То, на что способен маг при помощи этих инструментов, ограничивается только его практическими знаниями (Сферами), просветленным осмыслением вселенной (Арете), определенным взглядом на стиль магии (парадигмой) и силой, которой реальность меняет мага, слишком грубо перемены производящего (Парадоксом).

Тут нет «списков заклинаний» или «очков магии», которых должен придерживаться маг. Мощь мага произрастает из его собственной внутренней осведомленности и воли, поэтому маг может творить заклинания, будучи ограничен только этими силами. Потенциально, каждый маг может создать практически любой Эффект, а бесконечное сочетание Сфер питается лишь вашим воображением.

Что можно получить от комбинации различных Сфер – зависит от игрока и Рассказчика. Могущественный маг может, буквально, переплетать ткань реальности по собственному желанию, а импульсивный или неблагоразумный маг своей магической силой способен сокрушить жизнь и сложность своих противников и испытаний (и самой игры). Повествование о магии – не упражнение в описании сил колдовства. Это общая работа, которой должны наслаждаться все. Силы **Мага**, таким образом, полностью зависят от воображения, как Рассказчика, так и от игрока, а также их желания рассказать интересную историю.

Способы Созидания

Ничто не характеризует мага быстрее, чем способность управлять изменяющей реальность силой магии. Именно эта способность - наложение своих взглядов на мир на общую реальность - навсегда выводит мага из суеты общества Спящих. Усилием Пробужденной воли маг может изменять природу реальности так же легко, как средний Спящий меняет температуру в доме с помощью кондиционера. Однако современный маг вряд ли будет превращать своих врагов в свиней, заставлять расступаться моря или заслонять полуденное солнце. Время подобной магической экстравагантности давно в прошлом.

Современный маг опирается на незаметность – особенно когда недавние сверхъестественные события сделали вульгарное использование магии еще более сложным. Мудрые маги скрывают свои магические Эффекты в совпадениях и случайностях. Своевременное появление такси спасает мага от проблем, неожиданное разрушение труб сточного колодца, приведшее к появлению провалов на дороге прямо перед носом поворачивающего за угол неприметного черного седана, и многие другие похожие события, которые не выглядят совершенно невозможными для тех Спящих, которые могут их заметить. Избегая привлечения внимания Спящих вульгарным применением магии, волшебники значительно снижают риск воздействия Парадокса. Незаметно вливаясь в окружающий их мир, маги избегают внимания подозрительных смертных, охотников, других сверхъестественных существ и даже враждебных сил самого Теллуриана.

Однако современный маг способен действовать ничуть не менее эффективно, чем его предшественники. Способность изменять реальность грандиозна, пусть даже она ограничена – как всегда – необходимостью избегать Парадокса. Заклинания, творимые современными магами ничуть не менее легендарны, чем исполненные магами Эпохи Легенд, только потому, что они сотворены тайно. Сам факт благополучности современных магов, с учетом множества их врагов и враждебной реальности, делает их достижения еще более

впечатляющими. Существование незаметной магии в мире, полном науки и технологий, само по себе впечатляющее достижение.

Типы Магии

Магия не может существовать без повседневности. Будучи противоположностью обычному, магия обретает плоть через связь с нестандартным. Подобные загадочные силы и сверхъестественные феномены существуют за пределами повседневного мира обычного человека и восприятия «нормальной», привычной реальности. Используя магию, Пробужденный навязывает свои желания реальности, изменяя мир так, чтобы он совпадал с его капризами. Но если не будет четкой упорядоченной статичной реальности, то не будет субъекта приложения воли мага. Не может быть Пробужденных, пока кто-либо не заснет.

Большинство людей принимает ограничение статичной реальности. Чувствуя, что они не имеют контроля над своей судьбой, они принимают то, что дает им вселенная. Это и есть Спящие, составляющие подавляющее большинство человечества. Средин них есть небольшая группка, которая понимает, что законы реальности не так строги, как считает большинство. Они обнаруживают, что через упорство и сложные ритуалы могут развить определенные магические силы в пределах ограничений реальности. Из древних практик и заклятий они черпают свойственные Теллуриану природные силы, и слегка их изменяют. Эти люди могут своими заклинаниями немного растянуть законы реальности, но они не имеют контроля над самой реальностью. Они развили то, что часто называется статичной магией.

Но Пробужденного мага от опытного, но не-Пробужденного чародея отличает более глубокое понимание взаимоотношений между собой и вселенной. Маги – это те немногие люди, которые осознают, что не реальность их ограничивает, а, скорее, они ограничивают реальность. Это люди, чей магический потенциал полностью Пробудился, и кто может просветленной волей и уверенностью в своих взглядах производить перемены в самой реальности.

Пробужденная Магия

Если просто, то Просветленная магия – способ изменять реальность усилием воли. *Теоретически*, ограничений на то, что можно сотворить магией, нет – кроме ограничений, существующих внутри самого мага. Теоретически, маг может кипятить моря, вздымать горы и покрывать пустыни растительностью, но на практике высокая цена Парадокса и немалых затрат времени и усилий практически определенно сведут на нет все эти попытки. Мощь Пробужденного мага не требует каких-то определенных обрядов или ритуалов, но большинство магов до сих пор их используют и верят полезность подобных ловушек. Все, что действительно нужно – это комбинация достаточных знаний и желания перековать реальность в то, чего желает маг. При правильном понимании разнообразных элементов реальности (которые делятся магами на Сферы) в сочетании с достаточной силой воли и верой в свою возможность сделать это, очень немногое лежит за пределами возможностей мага.

Существует несколько философских школ, развивших способность создавать и управлять Пробужденной магией. Некоторые маги настаивают на том, что они лишь проводники гораздо большей, чем они сами, силы. Они утверждают, что при помощи своих Аватаров они напрямую связываются с Основами, Пречистыми или иными высшими силами. Маги переделывают реальность, передавая энергии Пробужденной магии через свои Аватары.

Другие считают, что сила Пробужденной магии – врожденная часть всех Пробужденных. Они считают, что каждый Аватар состоит из

частицы Основ, которой Пречистые придали форму и связали с плотью и кровью мага. Сторонники этой теории уверены, что все, что необходимо для практики Пробужденной магии – вера в ее существование, храбрость для развития божественного в себе и воля, для наложения на статическую реальность собственной парадигмы.

Существуют и другие теории, но какая из них верная – если считать, что ответ только один – маловажно. Важно лишь то, что маг способен усилием воли менять реальность – и это навсегда отделяет его от Спящих собратьев.

Статичная Магия

В отличие от пестрых фокусов Пробужденной магии, статичная магия или чародейство сочетается с всеобщей реальностью Мира Тьмы. Это, конечно, не значит, что чародейство как-то совпадает с общепринятыми научными догмами. Однако коллективное бессознательное человечества на каком-то уровне принимает эти необъяснимые феномены, как возможные. Распространенность 1900 экстрасенсорных стилей и многочисленных гадалок демонстрирует, что многие Спящие верят в способности, которые лучше всего определяются, как «магия». Даже детские фантазии относятся защитным ритуалам и проклятиям статичной магии («Спрячься под одеялом и чудовища тебя не съедят», «Если наступить на трещину асфальта, то случится несчастье»), инстинктивно признавая их силу. История содержит множество тысячелетних ритуалов, и в легендах, которые старики рассказывают пораженным внукам, выживает эта простая магия.

Экстрасенсы, медиумы и чародеи (которые в давние времена назывались «деревенскими колдунами»), что используют статичную магию, для достижения результатов следуют строгим правилам. То, что они могут и не могут, воплощается в четко расписанных путях. Пути чародеев - ничуть не настолько же могущественные и гибкие, как власть над Сферами Пробужденных магов – работают без изменения Теллуриана силами Пробужденного Аватара. Некоторые маги считают, что силы других сверхъестественных существ – вроде вампиров и волков-оборотней – также являются вариантами статичной магии.

Тип ритуала, который используется для создания магического Эффекта, не имеет никакого значения, пока ритуал имеет силу. И гадание на картах Таро, и гадание на рунах может использоваться для узнавания будущего, но ни один чародей не может просто свалить в кучу всякое магическое барахло и надеяться получить результат. Вера чародея в ритуал, постоянное его использование и строгое следование постоянно действующим схемам – вот что важно. Аналогично, для каждой отдельной магической задачи необходимо проводить отдельный ритуал. Жрец вуду не станет использовать один и тот же ритуал, чтобы и проклинать и благословлять.

У доступного статичной магии есть свой потолок. Чародей может вносить небольшие изменения в реальность, но он не способен на фундаментальную перестройку, доступную Пробужденным магам. Даже обладающий сильнейшей волей, целеустремленнейший чародей не может превзойти это ограничение. Только Пробуждение может дать подобную мощь. Однако над чародейством и экстрасенсорикой смеяться не стоит. Чародеи обладают достаточно значительными способностями, пока скрывают свои действия от глаз неверующих. И поскольку они используют ритуалы, которые не перестраивают вселенную по их капризу, чародеи даже избегают карающей длани Парадокса.

Самое интересное заключается в том, что Пробужденные маги никогда не используют чародейство (за исключением того факта, что некоторые Традиции, в частности – Орден Гермеса, натаскивают наиболее перспективных учеников, обучая их чародейству). Пробужденный маг изменяет вселенную на базовом уровне, в то время,

как статичный маг работает, не разрывая и искажая нити Гобелена. Как только маг Пробуждается, его сила начинает проистекать из способности изменять себя и свой Аватар, чтобы потом изменять вселенную. Хоть Пробужденный маг и способен производить незаметные, статичные Эффекты, напоминающие чародейство, его мощь значительно более велика, и последствия ее применения соответствующе серьезны. Аналогично, чародей не может начать постигать – обладая значительно меньшими силами – изменяющую реальность магию Пробужденного волшебника.

Интересно также будет заметить, что используемые чародеями ритуалы часто схожи с ритуалами, применяемыми Пробужденными. Конечно, Пробужденные все еще держатся за свою историю и культуры, используя взгляды и убеждения своих народов, чтобы творить магию. Маг следует определенной схеме, произносит тайные слова и получается магия – кто сможет указать на различия между Пробужденным и Спящим магами? Хоть Пробужденные и используют радикально меняющую мир магию, чародеи используют силы, которые не менее магичны.

В прошлом Пробужденные маги и чародеи часто спорили по вопросам силы и динамики. Хоть они и используют общие техники и достигают схожих результатов, Пробужденный маг испытал просветление, которого не было у чародея, и открыл глаза пред большим миром. И наоборот, поскольку этих людей отделяет от нормального человечества общая связь с магией, то маги, чародеи и провидцы всех сортов считают нормальным время от времени работать вместе. Более того, некоторые маги не делают разницы между Пробужденной магией и чародейством. А некоторые даже не знают о существовании этой разницы.

Что вы не знаете…

Хоть чародейство, деревенская магия, экстрасенсорные феномены и тому подобные термины, в игровом плане, относятся к иным, упрощенным, ритуалистичным и основанным на Путях формам магии, средний маг не делает разницы между ними и Пробужденной магией. Как было отмечено выше, чародей воздевает руки и произносит слова на загадочном языке – Пробужденный маг делает то же самое. И каждый получает магический результат. Где же разница?

Естественно, разница между двумя группами магов есть. И те маги, которые изучают Аватар, Энергии и Основы, стремятся выявить суть этой разницы. Для большинства же, магия есть магия, исполняется ли она тем, кто открыл глаза и Пробудился, или тем, кто творит ее ритуалами и практикой. Большинство же Эффектов, производимых чародеями, для Пробужденных магов всегда будут статичными, и когда чародей будет пробовать совершить нечто крайне мощное, у него ничего не будет получаться. Парадокс же будет угрозой лишь для тех, кто имеет способности к изменению Гобелена, но чародеи ничуть не хуже или лучше, чем Пробужденные маги. В целом, различия между ними заключаются лишь в способах практики магии.

Ограничения Пробужденной Магии

С завершением Эпохи Легенд, ограничения, накладываемые материальным миром на магию, значительно возросли. Когда-то Парадокс первым магам не грозил вообще, поскольку общей, устоявшейся реальности тогда не существовало. Неизвестно, была ли когда-то эта благая эпоха, но с уверенностью можно сказать, что такой открытый и свободный мир магии является мечтой многих магов. Века спустя, неконтролируемый рост численности человечества,

объединивший - с помощью средств массовой коммуникации - планету, создал как мировое сообщество, так и мировую реальность. Когда человечество жило в изолированных уголках, его переменчивые взгляды дозволяли существование действительно могущественной магии. Теперь же, всемирно общая распространенность мнений о возможном и невозможном, работает на разрушение современных возможностей Искусства.

Вульгарная Магия

Вульгарная магия, также известная, как динамичная магия, является результатом принуждения магом реальности к признанию его ожиданий. Используя динамичную магию, маг метает с кончиков пальцев молнии или превращает врагов в стекло. В период Ренессанса такая магия была признана «вульгарной», и часто называется так даже сейчас, поскольку только преисполненный безмерной гордыней маг будет использовать такие Эффекты без крайней на то нужды. Подобное безрассудное колдовство рвет ткань Гобелена реальности, что вызывает не самые приятные последствия.

Для вульгарной магии нет логического объяснения. С точки зрения Спящих, которые могут ее увидеть, подобные Эффекты совершенно невозможны. Действительно впечатляющие результаты возможны, но только они сопровождаются крайним риском для использующего динамичную магию. Статичная реальность не выносит вульгарную магию и использующих ее магов. Использующему такую магию волшебнику придется платить – Резонансом, если не Парадоксом.

Разумные маги используют вульгарную магию только в случаях жизни и смерти. Считайте динамичную магию тактическим ядерным зарядом общества Пробужденных. Она опасна, грязна и имеет долговременные последствия. Те маги, что вольно используют ее силу, не остаются проблемой надолго.

Естественная Магия

Естественная магия – единственный выбор мага, желающего прожить достаточно долго. Маскируя магические Эффекты под случайные совпадения, маг работает так, что Спящие свидетели не замечают ничего особого. Такое волшебство называется статичной магией, поскольку они, подобно заклинаниям чародеев, действуют в пределах ограничений статичной реальности. Например, если у мага финансовые проблемы – обычная ситуация для магов, привлекающих внимание Синдиката – то он может создать деньги из воздуха. Конечно, статичная реальность никогда не признает такое действо естественным. Но менее опасным и не менее доходным может стать поход в казино… и угадайте, кому повезет буквально за день до того, как налоговики прижмут его к ногтю? Статичная реальность, и связанные с этим делом Спящие, будут считать произошедшее невероятной удачей – но ни в коем случае не магией.

Считайте естественную магию водой, текущей с возвышения – чтобы достичь низа, она будет обтекать препятствия. Практически подобным же образом, магия будет следовать по пути наименьшего сопротивления, чтобы достичь подходящего результата, если от нее не потребуется выполнение специфических задач. Маг определяет суть желаемого и наполняет ее энергией, но определение формы Эффекта он предоставляет вселенной. В столкновении с врагом, маг может сфокусировать свою волю и ненависть, поработать с окружающими его Силами, и дождаться результата, вроде взрыва неисправного газопровода.

Менее правдоподобные совпадения делают магию более сложной, поскольку реальность растягивается все сильнее, чтобы соответствовать требованиям мага. Также, чем больше происходит «совпадений», тем более неестественной становится сама их возможность. Это может закончиться тем, что принято называть «Эффектом Домино». Но если изобретательный маг аккуратно использует статическую магию, то он может найти способ сделать Эффекты естественными, и обнаружить, что статическая реальность гораздо меньше бунтует против подобных незаметных изменений. Скрывая магию в событиях, которые Спящие сочтут возможными, маг обнаружит, что его колдовство принимается коллективным бессознательным человечества.

Пробуждение

Пробуждение открывает двери восприятия, через которые маг входит в магический мир. Маг смотрит на вселенную новыми глазами – глазами, которые больше не застланы сном. Ему открываются новые истины о природе реальности, а старые предрассудки колеблются. Недавно Пробудившийся маг стремится разобраться в потоке новых ощущений. Не имеющие сильной личности и твердой воли часто оказываются переполненными ими, не способные расшифровать или контролировать их. В мире, где реальность формируется восприятием, кто может уверенно сказать, безумен ли человек или просто вселенная выглядит для него по-другому?

Пробуждение может случиться в любой момент жизни. Нет никакой точки перелома, в момент которой решается вопрос восприятия магии; глаза могут открыться в детстве, юности, зрелости или старости. Большинство магов соотносит первые моменты подобных переживаний с началом зрелости. Пробуждение изредка случается и в детстве, хоть это и мало распространено. Родители настолько щедро удовлетворяют нужды своих детей, что status quo становится для них приятным и они не получают стимула, нужного для Пробуждения. Аналогично, Пробуждения редки среди стариков. У стариков, в отличие от молодежи, скорее всего уже есть нечто, на чем сфокусировано их внимание. Будь то построение карьеры, воспитание семьи или глухое пьянство, у них есть в жизни нечто, что делает их целостными и навсегда связывает их с приятной привычностью статичной реальности. Даже не имеющие такого смысла уже нашли знакомое местечко, которое им нет смысла исследовать. Однако ранняя зрелость – такой момент в жизни человека, когда он начинает искать смысл и значение своей жизни. В редких случаях, этот поиск приводит их к Пробуждению.

Обычно Пробуждение случается под воздействием жестоких, меняющих жизнь событий, хотя бывают и исключения. Пробуждение часто происходит в момент какой-либо нужды для мага – зачастую, когда перед ним встает проблема, не решаемая обычными способами. Когда фишки вышли и бежать больше некуда, маг начинает сопротивляться, заставляя свой дремлющий Аватар пробудиться и дать ему сил. Даже если маг отрицает эту силу, его новая осведомленность

подстраивает вселенную под его волю – зачастую с радикальными и непредсказуемыми эффектами.

Конечно, многие маги очень хотели бы найти надежные способы Пробуждения других, но такие методы неизвестны. Потенциальные наставники пристально следят за людьми с сильной волей и необычными жизнями, а книжники пытаются преподавать свои знания и обычаи подающим надежды новичкам. Но Пробуждения не гарантирует ничто. Просветление случается там, где оно само пожелает.

Как только маг Пробуждается, заснуть он не может. Истина о субъективности реальности лежит пред ним нагишом, и неофиту ничего не остается, как сражаться, чтобы понять, что произошло. Хоть он и может желать вернуться к своей прежней жизни, события начинают складываться так, что это становится невозможным. Семья и друзья замечают перемены в начинающем маге. Эти люди могут спать, но они не мертвы. Новообретенные Аватар и осведомленность мага ярко освещают его «инаковость» перед теми, кто лучше всего знал, каким Спящим он когда-то был – эта парочка тихо меняет реальность вокруг мага, согласно его подсознательным позывам. Хоть маг и сможет сохранить некоторые из этих взаимоотношений, Пробуждение гарантированно будет стоить магу большинства связей с человечеством, поскольку даже его старые друзья будут считать опасным и беспокойным быть связанным с ним. Даже незнакомцы будут стремиться избегать этого «чудика». Касание магии, даже не видимое четко, оставляет на маге свою четкую метку. Люди инстинктивно подмечают и страшатся этой ауры, поэтому магу придется или очень хорошо скрывать свою суть или уходить к другим магам.

Проблемы чуждости и неконтролируемой силы, несмотря на свою опасность, лишь верхушка пресловуто айсберга. Он скоро начитает понимать, что мир больше, чем он привык считать. Духи, волки-оборотни, вампиры, чародеи и прочие становятся теми, чье существование он не только должен признать, но, зачастую, и теми, с кем ему придется общаться, сражаться, и, в некоторых случаях, заключать союзы. Само его существование приводит его в окружение мириадов фракций Традиций, жаждущих новых союзников. Технократия будет желать или перевербовать мага или уничтожить его. Ответственность, лежащая перед находящимися на передовой, защищающими реальность от опасных исказителей, не оставляет места для других вариантов. Все хотят немного магии, и начинающий маг может даже не знать, что это такое.

Единственный вариант – измениться или умереть. Если он собирается выжить, то магу придется узнать, что он и на что способен. Другие, наставник или, может быть, Кабал, могут показать начинающему магу путь, по которому он должен идти – но первый шаг всегда за ним. Только приняв свое новое состояние, маг сможет пойти к просветлению и Восхождению (более полная информация о Пробуждении содержится в книге **Initiates of the Art**).

Аватар

В каждом Пробужденном маге обитает два разных духа или стороны – его Аватар и его смертная личность. Эти две чести взаимодействуют друг с другом многими разными способами, образуя сложную движущую силу, которая может быть схожа с происходящим между учителем и учеником, собутыльниками и даже оппонентами. Какую бы форму это взаимодействие не приняло, его конечная цель – привести мага к Восхождению.

Это Аватар обманом, угрозами и силой тянет вырывающегося и вопящего мага к просветлению. Маги с более сильными Аватарами будут побуждаться к действию гораздо чаще, чем их менее мистически одаренные товарищи. Хоть некоторые их товарищи будут завидовать

тому понуканию, которое те маги получают от своих назойливых Аватаров, они, на самом меле, наслаждаются превосходством над коллегами. Постоянное преследование служит продвижению мага к развитию. Они более подготовлены к испытаниям и проверкам, требуемым от них во время Исканий, и, следовательно, они обретают просветление быстрее своих менее подгоняемых собратьев, поскольку быстро становятся не по годам мудрыми.

Другое свойство Аватаров – возможность его обладателя заглядывать в его прошлые жизни. Аватар – вечная часть волшебника. В его глубинах содержится опыт всех его предыдущих земных воплощений. Некоторые маги обучаются достижению этого источника знаний, и применяют его мудрость себе на пользу в настоящем.

В прошлом, многие Аватары проявлялись перед магами как отдельные, осязаемые существа. Будь то ангел или джинн, герой или бог, маг был способен общаться с Аватаром, сражаясь с ним, либо считая его материальным другом или противником. В настоящие времена Аватары стали проявляться перед магами во плоти гораздо реже. Фактически, в результате Воздаяния это стало совершенно необычным. В наши дни Аватар общается с магом более незаметными способами – при помощи снов или вспышек интуиции. Время материальных воплощений прошло.

Как и по многим другим вопросам, маги расходятся во мнениях – Аватар ли позволяет им творить магию, или их врожденная магия позволяет магам чувствовать присутствие Аватара. Какой бы ни была истина, перед тем, как использовать полный потенциал возможностей магии, высшая суть Спящего должна Пробудиться.

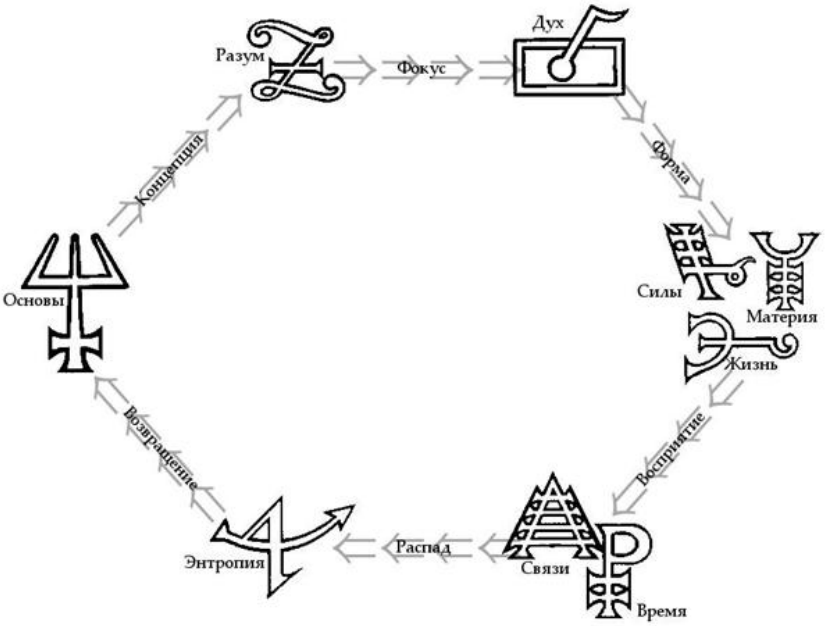
Арете

Арете – мера просветленности мага. Некоторые количество Арете требуется, чтобы творить любую Просветленную Магию. Аватар мага – мера его понимания вселенной на уровне интуиции. Эта интуитивная осведомленность может придти к магу медленно или неожиданной вспышкой озарения. Зачастую, немалую часть Арете маг получает во время Пробуждения. Затем, развитие становится все более сложным, с постоянным использованием Исканий. Маг с большим уровнем Арете может раскрывать загадки вселенной (магические или мирские) с большей легкостью.

Девять Сфер

Чтобы воплотить свои желания в реальность, магу нужно больше, чем просто сила воли. Еще ему нужна немалая власть над базовыми элементами вселенной. Давным-давно, предшественники современных магов разделили эти составные элементы на Сферы Познания, чтобы облегчить трудную задачу изучения природы реальности. Маг облегчает изучение, фокусируясь на отдельных гранях реальности, которые отражает каждая Сфера, не стремясь охватить сразу все и воздействовать на вселенную целиком. Хоть каждая Традиция, как группа, сфокусирована на одной избранной Сфере, любой отдельный маг может изучать любую Сферу.

Несмотря на огромное количество вариантов интерпретации Сфер различными Традициями (зачастую использующими совершенно разные варианты символов и предпосылок) базовые принципы остаются все теми же. Сначала, объект *представляется*, становясь абстрактной идеей Основ, которая обретает концентрацию в Разуме и сущность в Духе, и перетекает в Узор, сплетаемый из Сфер Сил, Жизни и Материи. Затем форма *воспринимается* через ее взаимодействие со Связями и Временем, перед тем, как быть поглощенной Энтропией, чтобы весь процесс мог начаться заново.



Сферы – это:

- ● **Связи**: Все точки в пространстве едины. Власть над этой Сферой позволяет магу превзойти ограничения пространства и расстояний.
- ● **Энтропия**: Все распадается. Колесо идет своим неизменным курсом, разрушая существующее, чтобы могло начать расти новое. Эта Сфера объединяет как удачу, так и разрушение.
- ● **Силы**: Эта Сфера дает магу власть над базовыми силами вселенной. Электромагнетизм, огонь, гравитация, кинетическая энергия и силы атома – в ее власти.
- ● **Жизнь**: Биология всего живого (начиная от простейших вирусов и заканчивая сложностью человеческого тела) подпадает под власть этой Сферы. Биологические функции могут быть ускорены, замедлены и даже полностью переписаны по капризу мага, владеющего этой Сферой.
- ● **Материя**: Эта Сфера объединяет в себе материальные, неорганические предметы. Все, начиная от простого анализа химического состава до превращения базовых металлов в золото, возможно при использовании магии Материи.
- ● **Разум**: Цель этой Сферы – изучение мышления, возможно даже отделенного от биологического мозга. Она позволяет магу погружаться в глубины его собственного сознания и раскрывать

силы, лежащие в его глубинах.

- ● **Основы**: Эта Сфера изучает Квинтэссенцию, сырье Пробужденной Магии. Маги, тренированные в применении этой Сферы, понимают и управляют бытием на его базовом уровне, познавая способы замечать, поглощать и изменять загадочную Пятую Энергию.
- ● **Дух**: Знания об Умбре и ее обитателях проистекают из изучения этой Сферы. Маг, владеющий ее мощью, может общаться с духами и путешествовать по их мирам (хоть и с трудом).
- ● **Время**: Эта Сфера провозглашает субъективность времени. Используя ее, маг может манипулировать его восприятием и течением у себя и других.

Это достаточно произвольное разделение реальности принимается отнюдь не всеми. Некоторые маги Традиций подозревают, что изначально оно было предложено Орденом Разума. Тем не менее, разделение на девять Сфер остается удобной моделью, с помощью которой маги могут использовать компоненты своего Искусства.

Десятая Сфера?

Некоторые маги считают, что кроме упомянутых выше, существует десятая Сфера. Считается, что эта потерянная Сфера объединит остальные девять и осветит истинный путь к Восхождению. Несмотря на то, что большинство магов отрицают эту теорию, у каждой Традиции есть своя «любимая Сфера», которая стоит на пути любого взаимодействия между Традициями по открытию и описанию этой Сферы. Даже у Технократии есть Единая Теория Поля.

Существует тревожащая многих магов гипотеза, согласно которой окончательное объединение Сфер может привести к стазису, или даже энтропии. Эти волшебники чувствуют, что эта вероятность будет проигнорирована Традициями, уже окруженными опасностями.

Пути

В отличие от чрезвычайно гибких, вызывающих Парадокс, Сфер, используемых Пробужденными Магами для питания своей магии, чародеи применяют очень предсказуемые, но дружелюбные к реальности, Пути. Пути – очень подходящее название для Искусств чародеев, поскольку они четко очерчены и способны работать со статичной реальностью, не покидая или нарушая ее. Хоть им и не хватает чистой силы Пробужденной магии, чародеи могут использовать магию своих Путей, не страшась Парадокса, пока они осторожны. Работая в границах статичной реальности, чародеи действуют вне зоны покрытия радара Парадокса. В этой книге Пути магии не описываются, но игроки, которым интересны такие персонажи, могут использовать книгу **Sorcerer** для получения более полной информации.

Техномагия

Ни один уважающий себя Технократ не назовет свою работу магией, хотя, на самом деле, это именно она и есть. С точки зрения Просвещенного Ученого, он применяет передовые научные принципы для решения имеющихся проблем. Он методично изучает и доказывает каждый из этих принципов, а потом распространяет их среди Просвещенной и не Просвещенной публики при помощи научных журналов и СМИ. Этот метод вводит такие «прорывы» в коллективное бессознательное человечества, что делает их естественными для статичной реальности. Сравнение результатов научного метода с практикуемой Традициями суеверной ерундой оказывает работе Технократов дурную услугу.

Обычно, Технократы называют свои Эффекты Методиками. Некоторые чудаки из Покорителей Бездн и Биоинженеров называют

свои Методики «заклинаниями» или «псионикой», но другие Технократы давно привыкли к странному поведению агентов этих двух Конвенций. Не семантика стоит на первом месте, а то, что хоть агенты Технократии и способны изменять реальность по собственной воле, как это делает любой маг, доступно это им только при использовании передовой науки. Никто из них не может просто нахмуриться и пожелать, чтобы чего-то произошло. *Единственное*, что позволяет ему сотворить что-либо – использование научных принципов, подходящих его парадигме.

Вся техномагия работает при активном использовании приборов. Наиболее распространены гипертехнологические приборы, хот многие Методики используют кибернетику, наркотики, генетические улучшения или сложные тренировки. Приборы, технократский аналог Талисманов, способны на многие могущественные Эффекты, но все еще не признаются статической реальностью. В отличие от других видов Талисманов, Приборы могут быть использованы как Просвещенными агентами, так и не Просвещенными техниками, прошедшими обучение новейшим научным теориям. Приборы имеют тенденцию выходить из строя в руках не Просвещенных, но их универсальность все еще является значительным преимуществом перед Традициями.

Сферы Технократии

Как и Традиции, которым они противостоят, Просвещенные ученые делят «магию» на девять формальных сфер влияния (в жаргоне Технократов с заглавной буквы это слово не пишется). Используя эти элементы, Технократия и Традиции добиваются одних и тех же результатов.

Уместно заметить, что именно благодаря усилиям Конвенций эти сферы были впервые систематизированы. С точки зрения Технократии, каждая из этих сфер отражает закон природы, а не какую-то загадочную грань реальности. Несмотря на аргументы каждой из сторон, фундаментальных различий между Сферами Традиций и сферами влияния Технократии немного. Заклинание и Методика, созданные для получения аналогичных результатов, будут использовать одни и те же, или идентичные, элементы. Разница заключается лишь в методах подготовки двух волшебников, зависящих от собственных парадигм.

Единственным исключением из этого правила является Сфера Духа, известная Конвенциям, как «Физика Пространств». Физика Пространств, считаемая Технократами крайне опасной, остается мало понимаемой большинством агентов. (Ученым Итерации Икс было недвусмысленно запрещено ее изучать). Регулярно Физику Пространств используют только Покорители Бездн, и Новый Мировой Порядок пристально за ними наблюдает, с целью выявления отклонений в поведении, вызванных возможным заражением.

Конвенции не одобряют агентов, использующих вульгарные Эффекты. Эти техники могут быть использованы только в условиях полной изоляции или крайней нужды. Раскрытие новых технологий до того, как Массы будут подготовлены к принятию их, может привести как к Парадоксу, так и разоблачению – и оба этих варианта для Союза Технократии неприемлемы. Аналогично, Приборы не могут быть использованы там, где есть шанс встречи со Спящими. Агенты, которые продолжают вести себя подобным образом, могут быть, в конце концов, наказаны лишением оборудования, арестом… или переобучением.

Техноотступники

У Технократии нет монополии на техномагию. И Сыны Эфира, и

Адепты Виртуальности были в прошлом Конвенциями Союза. Они используют Методики, практически идентичные тем, которыми пользуются их бывшие собратья по Технократии – изобилующие высокотехнологичными приборами и строго выводимыми теоремами. Несомненно, проще изъять группу из Союза, чем Союз из группы.

Основная разница между Просвещенным ученым и его коллегами из Традиций заключается в том, что он совершенно не подозревает об использовании им магии. С его точки зрения, он занимается наукой – простой и чистой. Если кто-то рискнет сказать Технократу, что он на самом деле занимается техномагией, то он, скорее всего, будет приведен в ярость абсурдностью этого заявления. Этот кто-то не учился настолько же долго и усердно, как Технократ, чтобы оскорбить его работу сравнением с каким-то суеверием. Сама идея магии чужда его парадигме. А принятие подобны абсурдных идей Сынами Эфира и Адептами Виртуальности лишний раз доказывает, насколько сильно они пали. Неспособные обосновать свои псевдонаучные бредни логически, они начали называть их «магией». Печальный факт.

Метафизика Магии

По всему миру дети обучаются пассивному, научному взгляду на мир. Их учат использовать законы природы, чтобы понимать окружающий их мир. Им говорят, что хоть они и часть реальности, они никаким образом не могут воздействовать на законы природы. Часто дети отвергают эти утверждения, почти как маги. В их мирах «истины» мира постоянно меняются – так же быстро, как их фантазии. Они командуют армиями зеленого пластика, строят неприступные крепости из ярких кубиков Lego и обретают непревзойденную скорость при получении пары новых ботинок.

Дети на уровне инстинктов знают то, что ил родители и учителя давным-давно забыли – они способны активно менять реальность усилием воли, даже если эта реальность состоит из игрушек и книг. К сожалению, это девственное знание скоро будет уничтожено объяснениями и рациональностью, и сменится редкими ностальгическими грезами. Маги, в свою очередь, возвращаются к этим законам детства. Для Пробужденных реальность субъективна. Маги не выстраивают свою осведомленность и взгляды на основе пассивного изучения окружающего их мира – они знают, что его создают уверенность и осознанное устремление. Эта предпосылка утверждает, что человечество играет во вселенной гораздо более важную роль, чем говорит любая из доктрин Спящих. Люди, как разумные создания, являются причиной, а реальность – наше следствие.

Статичная Реальность

После Пробуждения и сопутствующего осознания способности менять мир по своей воле, большинство магов-неофитов интересуются у своих наставников – если имеют таковых – почему, имея безграничные и неотъемлемо связанные с реальностью способности, они не могут, например, снять Луну с неба? Почему они не могут испарить океаны? Что мешает им превратить атмосферу Земли в стекло?

Ответ на эти вопросы лежит в природе самой реальности. Статичная реальность – это конструкт, созданный коллективной верой человечества. Начинающие маги неверно истолковывают эту мысль, считая, что каждый Спящий осознанно творит свою собственную личную реальность. А потом гадают, почему мир не похож на беспорядочное нагромождение реальностей, постоянно сражающихся за доминирование. Наставники объясняют это своим протеже тем, что мир является, скорее, коллективной галлюцинацией, образованной взаимным согласием большей части человечества, а не сборной солянкой конфликтующих реальностей. Поэтому, мир чаще всего называют общей реальностью.

В любой один момент времени в одном пространстве может существовать только одна вселенная. Постоянство статичной реальности поддерживается верой миллиардов Спящих, каждый их которых несет в себе не Пробудившийся Аватар, который подсознательно поддерживает status quo. Хоть несфокусированная вера одного мало влияет на природу реальности, общая вера Спящих образует потрясающе непоколебимую мощь. Когда бы маг ни творил магический Эффект, он должен преодолеть мощь влияния коллективного бессознательного всех Спящих. Противостояние этой силе представляет значительную сложность даже для самых могущественных магов.

В качестве стратегии преодоления силы статичной реальности, большинство магов – как Традиций, так и Технократии – пробуют вписать свои идеи в культурный мейнстрим. Это, также, несет практическую пользу – побуждает других принять основы твоей парадигмы, что делает попытки воздействия волей на реальность легче.

Конвенции Технократии особенно удачно используют эту тактику, последние 150 лет применяя сочетание СМИ, пропаганды и психологии, чтобы убедить Массы не только в эффективности технократической парадигмы, но и в том, что научное развитие является синонимом совершенствования человечества. Это наиболее явно сейчас. До текущего столетия техника имела тенденцию регулярно ломаться, окатывая своих Просвещенных пользователей Парадоксом, несмотря на все усилия предшественников Сынов Эфира и других похожих Конвенций. Но со временем люди стали все больше убеждаться в надежности науки, и, по мере роста этой убежденности, в статичную реальность стало вписываться все больше «чудес современной науки». Со временем и Спящие стали способны к применению различных научных приборов наравне с Пробужденными. Процесс, который сделал науку ведущей парадигмой, был постепенен, но крайне эффективен. И так продолжается и наши дни.

Историческая Инерция и Космологические Константы

На прочность статичной реальности влияют еще две дополнительные силы. Обе они подавляют способность мага к изменению окружающего его мира, делая некоторые фантастические заклинания, во многих случаях, невозможными. Эти бастионы реальности в обществе магов упоминаются под множеством названий, но наиболее точны следующие – историческая инерция и космологические константы.

Некоторые вещи существуют настолько долго, что за ними, подкрепляя их существование, стоят вес истории и немалая в них уверенность. Создаваемая этой уверенностью историческая инерция делает любую попытку изменить или уничтожить эти вещи невозможной в принципе. Например, маг не может лишить способности полета летательные аппараты тяжелее воздуха, поскольку они являются частью взглядов Спящих с момента первого полета братьев Райт. И преобладание этой уверенности, и использование аэропланов обрекает такую попытку на неудачу. Технократия умело использует историческую инерцию на пользу себе, переписывая историю и даря существование явно ложным вещам. Таким способом, они делают их истинными.

С другой стороны, космологические константы – это то, что было истинным всегда, и которое невозможно изменить вообще. Ни один маг, вне зависимости от мощи, не может переделать Квинтэссенцию в совершенно иную основу реальности или сменить гравитационную постоянную вселенной. Также, неудачу сулит и вмешательство в действие Метафизической Тройки или Проклятия Каина. Хоть и никто не знает почему, но некоторые основы вселенной кажутся вечными. Они

кажутся появившимися еще при создании самого мира, служа непоколебимыми краеугольными камнями бытия. (Что считается константой, а что нет – зависит от воли каждого отдельного Рассказчика).

Некоторые маги, особенно могущественные Мастера Искусства, становятся сытыми по горло ограничениями, которые накладывает на них вера Спящих. Со временем некоторые из этих магов создают собственные личные Миры за Горизонтом. В этих мирах свой консенсус, и действует собственный набор космологических констант. Несмотря на огромную мощь в границах тех Миров, эти Мастера проиграли гонку за Восхождением. Они отказались от истинной реальности, сменив ее на обитание в фальшивой вселенной, отражающей их собственные эгоистичные помыслы.

Метафизическая Тройка

Спящие способны постичь только небольшую часть всей вселенной. Если кто-либо из них попробует постичь ее целиком, то кусок будет слишком велик, чтобы его можно было проглотить. Маги, с помощью своих Пробужденных разумов, могут постичь больше, чем Спящие, но даже им приходится упорядочивать и классифицировать реальность для облегчения изучения. Три базовых элемента этой классификации – Динамика, Стазис и Энтропия. Три этих силы образуют мистическую модель, известный в тайных кругах, как Метафизическая Тройка магии.

Динамика

В Метафизической Тройке Динамика отражает созидание, рост и перемены. Это и движение вперед, и позыв приспособиться или умереть. Непонимающие этого считают Динамику силой совершенно случайного шанса, бурной бурей хаоса. Хоть это и активная сила перемен, она не совершенно случайна. Многие маги Традиций ошибочно считают, что Технократия противостоит переменам. Из-за этого агентов Технократии считают «статичными магами». Но любой агент Союза Технократии скажет вам, что перемены в нем ценятся – контролируемые перемены. Именно поэтому периоды быстрого технологического развития называются «революциями».

Лишенная силы Динамики, вселенная впадет в упадок и распад. Стремление к переменам и приспособлению – неотъемлемая часть жизни. Перемены могут казаться обескураживающими, и даже пугающими, но они должны продолжаться, чтобы вселенная, и все в ней, могло расти и процветать. Ничто не воплощает этот позыв к переменам лучше, чем Пробужденный маг. Лишь своей волей он меняет окружающий его мир. Всякий раз, как он делает это – мелко или значительно – он затрагивает вселенную целиком, становясь большим проводником перемен, чем он может себе представить.

Стазис

Стазис – это элемент, который удерживает все вместе, что-то вроде вселенского клея. Без обеспечиваемой этой силой стабильности, вселенная будет вечно меняющимся морем сталкивающихся реальностей, подавляющих – и подавляющихся – другие. Такое положение дел исключит даже возможность признания концепции личности. Конечно, переизбыток Стазиса несет совершенно противоположный эффект, служа для упрочнения реальности и делая ее более устойчивой к переменам. В наши дни давление этой силы на реальность растет все больше. В прошлом Стазис был менее могущественен, и маги с большей легкостью воздействовали своей волей на реальность.

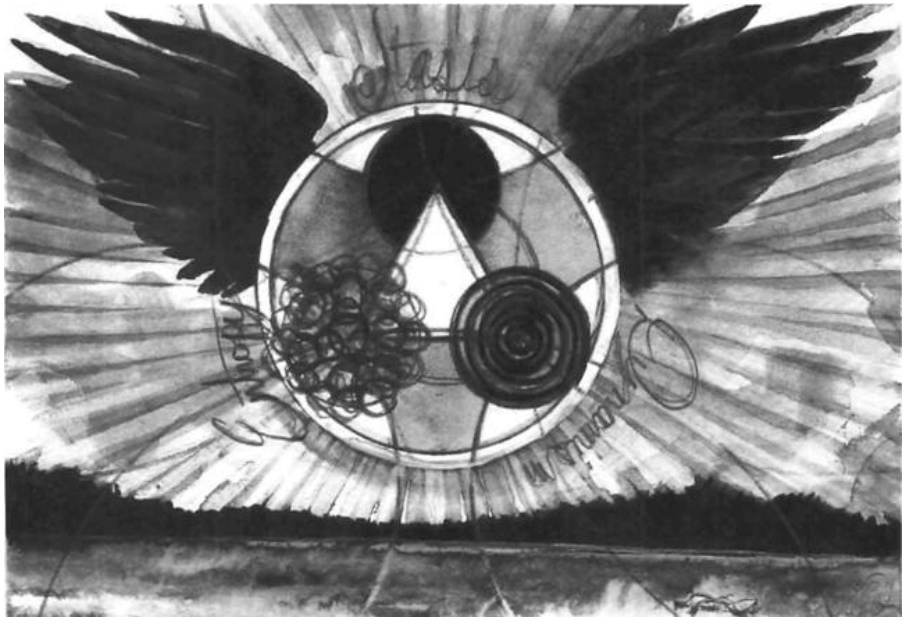
По мере того, как Стазис все больше будет захватывать Бытие, реальность будет становиться все более неизменной и неподатливой. Парадоксально, но большинство Спящих считают эффект Стазиса формой «прогресса», который дарует им больше свободы и больше возможностей. Этот взгляд совершенно неверен. С каждым новым «удобством» даруемым им современной жизнью, Стазис получает все больше власти над разумами человечества, лишая их врожденной изобретательности.

Энтропия

Энтропия – это альфа и омега вселенной. Это состояние, из которого все произрастает и в которое же все уходит, чтобы вырасти вновь. Таким образом, она служит балансом для конфликтующих сил Динамики и Стазиса, поддерживая в движении цикл рождения, смерти и возрождения. В границах энтропии, Динамика и Стазис достигают состояния сбалансированности, которое разрушает их, отправляя в забвение, которое полностью отражает Энтропия. Но Эвтанатос утверждают, что это забвение не столько конец, сколько новое начало. Энтропия отдает пожранное, чтобы цикл мог начаться вновь.

На Энтропию существует два различающихся культурных взгляда. Жители Запада боятся разрушительной силы, которая ведет к смерти и гибели. Они желают иметь возможность разделить содержимое вселенной на конкретные части. Ведущий машину человек – полностью отдельное существо, не имеющее ничего общего со своим автомобилем. Но и в анимистичных культурах, и в лабораториях по всему свету граница, разделяющая человека и машину, размывается. На Востоке, а также в сознании шаманов и квантовых физиков всего света, не существует никакой разницы межу проявлениями энергии, которая образует материю человека, и материей, которая образует его автомобиль. Оба они – лишь всплески энергии в бесконечном море пространства-времени.

Каждая из этих концепций реальности становится опасной, когда они доводятся до своих логических пределов. В первом случае, есть опасность того, что Динамика будет зафиксирована в неподвижной форме. Во втором, ввиду его менее жестких позиций, Энтропия



прорывается, когда границы расплываются в хаос.

Без Энтропии предметы, пережившие свою нужность, будут продолжать существовать вечно. То есть, они не смогут вновь войти в цикл. Однако в пределах Традиций растет число магов, которые считают, что Энтропия выходит за предписанные ей границы, и беспокоятся за вещи, которым еще не время возвращаться в цикл.

Истинна ли эта теория или ложна – покажет время, но немногие за пределами их собственной Традиции готовы признать убеждения Эвтанатос в обратном неоспоримо надежными.

Квинтэссенция

«Пятая Энергия», если переводить дословно, Квинтэссенция является основой всей магии. Вся энергия, материя, дух или жизнь, практически все вещи во вселенной на предельно базовом уровне состоят из Квинтэссенции. Первичная Энергия не материальна и не духовна, и не может быть полностью постигнута или уничтожена.

Хоть маги и признают, что вселенная состоит из Квинтэссенции, даже они не могут достаточно уверенно сказать, что она такое. Большинство видит ее вечно меняющимся сосудом энергии, из которого произрастают все вещи во вселенной, и в который они возвращаются. Эта базовая «биоэнергия» часто собирается в местах выбросов сильных эмоций и, впоследствии, окрашивается ими. Маги быстро осознают, что их собственные Аватары являются природными проводниками Квинтэссенции, и что с их помощью можно быстрее всего получить эту энергию.

Как только что-либо обретает плоть, оно черпает из бесконечного источника Квинтэссенцию. Аналогично, когда старый предмет уничтожается, Квинтэссенция возвращается в источник, где она вновь может найти применение. Понимание этого Великого Цикла является основой взглядов Эвтанатос. Некоторые маги смерти (а также некоторые Нефанди) верят, что если когда-нибудь вселенная вернется в состояние чистой энтропии, то все искусственные надстройки, наложенные на нее человечеством, перестанут существовать, явив подлинное великолепие чистой Квинтэссенции. Такие разговоры не сильно помогают им в обретении друзей за пределами их собственной Традиции.

Сосуд

Сосуд – это конкретное, материальное воплощение Квинтэссенции. Эти частицы чистых Основ могут быть использованы для питания магических предприятий мага. Но как уже было сказано, Квинтэссенция неделима. Отсюда возникает вопрос – «Как тогда чистая Квинтэссенция может получить материальный облик?» В прошлом, Мастера Традиций могли часами разглагольствовать перед своими менее опытными собратьями, делясь с ними своими собственными взглядами на этот вопрос. Но поскольку недавние события сделали мудрость Мастеров недоступной для молодых магов, то может быть использован следующий вариант. Если считать чистую Квинтэссенцию озером, то Сосуд будет замерзшей, подобно льду, Квинтэссенцией, плавающим по поверхности этого озера. Со временем Сосуд «растает», и вернется в бесконечный источник Квинтэссенции, что породил его изначально. До того момента Сосуды могут быть использованы для питания их заклинаний или магических Талисманов.

Сосуд пропитывает тела магических существ и тварей – волков-оборотней, фей и тому подобных – и может быть изъят из них. Не нужно говорить, что эти существа более, чем не рады жертвовать собой для удобства магов. Многие маги заплатили высшую цену за свою самонадеянность.

Также, есть Узлы, в которых энергии собираются в материальных объектах. Также, на Сосуд иногда влияет форма, которую он получает, в отличие от чистой Квинтэссенции, из которой он проистекает. Квинтэссенция, собравшаяся в водах священного источника, может даровать им целительную силу. А та, что собирается в мухоморах ведьмина кольца может придать питаемой ею магии непредсказуемые побочные эффекты. Маг должен быть в курсе подобного Резонанса и

использовать этот источник энергии соответственно.

Относительно всех намерений и целей, Сосуд конечен. Как только маг использует Сосуд, собранный в определенном месте или предмете, он исчезает, вернувшись в источник Квинтэссенции, из которого он вышел изначально. Магические предметы, лишенные питающего их Сосуда, становятся совершенно бесполезными, пока их не перезарядят в Узле или не введут Сосуд.

Гобелен

Гобелен – это образная модель, используемая магами, чтобы показать устройство вселенной. Его ткань может быть представлена в образе сложного переплетения физических, духовных и интеллектуальных элементов. Все существующие вещи имеют свой уникальный узор, собранный нитями Квинтэссенции в энергию, материю или жизнь. Эти отдельные узоры – часть большего, который и называется Гобеленом. Они взаимодействуют друг с другом, образуя вещи, которые мы считаем реальными.

Хоть очень немногие маги могут воспринимать отдельные узоры, каждый может видеть их взаимодействие. Например, каждая капля дождя – пример взаимодействия узоров воды и гравитации. Фундамент реальности – магия, а форма его является результатом переплетения нитей Квинтэссенции. Несмотря на утверждения ученых о молекулярных связях и утверждения священников о богах, именно Квинтэссенция является той жизненной энергией, что пропитывает Гобелен. При нехватке биоэнергии эти нити расплетутся. Большинство магов согласно с тем, что Гобелен содержит три различных типа энергетических узоров. Эти типы – тело, дух и разум.

Тело

Материальный мир – владения тела. Это царство событий, общих для Спящих и Пробужденных магов. Маги Традиций называют материальный мир и немедленно прилегающую к нему незаметную духовную составляющую Теллурианом (смотри Главу 1). Большая часть волшебников утверждает, что «нити» чистой Квинтэссенции, которые образуют духовные миры, сливаются в базовые, легко постижимые узоры, которые образуют физические миры (их много, а не только тот один, известный Спящим). Каждый из этих материальных Миров, а также окружающие их Миры Ближней Умбры, являются частью Теллуриана.

Дух

Дух, возможно, простейший компонент магической реальности. Если где-то чистая Квинтэссенция образует нити, они становятся духом. Основание реальности слишком эфемерно, чтобы его могли воспринять и понять Спящие – по крайней мере, сознательно. Знакомые со Сферой Духа называют этот уровень реальности Умброй или Сумраком. Поскольку Умбра является высшим уровнем реальности, который может постичь смертный, волшебники утверждают, что она, соответственно, является «истиннейшей» формой реальности, которую мы можем понять. Материальный мир, утверждают они, является лишь неточным отражением своей духовной половины.

Разум

Из всех трех частей, составляющих Гобелен, разум изучен менее всего. Некоторые маги утверждают, что сознание не поддается измерению, и может быть проявлением чистой Квинтэссенции. Другие считают, что разум – это реакция на существование Гобелена. Однако сам Гобелен не может существовать без разумов, желающих его существования. Этот парадокс – загадка, сравнимая с любым коаном Дзэн.

Вера…

Вера – основа всей магии. Большинство магов осознают, в теории, что ограничения, которые они приписывают телу, духу и разуму – не истинны. Они существуют только потому, что мы верим в их существование. Маги сами накладывают на себя свои ограничения. Годами статичная реальность поддерживала существование того несокрушимого барьера, который не давал самолетам летать со скоростью выше скорости звука. А потом, 14 октября 1947 года, пилот Чак Йегер преодолел звуковой барьер на реактивном самолете Bell X-1. Как только Йегер преодолел звуковой барьер, то же стали делать другие пилоты и даже превзошли его рекорд. Сам капитан Йегер поставил второй рекорд 12 декабря 1953 года, когда он летел со скоростью в два с половиной раза выше скорости звука. Теперь же существуют самолеты, которые постоянно летают на скоростях, превышающих скорость звука. Вера и талант Чака Йегера превзошли законы статичной реальности и изменили мир.

Волшебники знают, что во многих случаях вера и взгляды людей влияют на их поступки. Это подтверждается случаями истерической слепоты и психосоматических болезней подтверждают это. Но мощь веры гораздо глубже этого. Вера часто *становится* реальностью. Если человек действительно верует в определенный принцип, то он вряд ли будет в нем сомневаться.

Большая часть Спящих цепляются за глубоко укоренившиеся убеждения, как за источник комфорта, когда встречают неизвестное. Во многих случаях даже вредоносные убеждения становятся ценными, потому что они знакомы. Если достаточное число людей поверит во что-то, то это станет частью устоявшейся парадигмы статичной реальности.

Общая реальность охватывает всех людей, как Пробужденных, так и Спящих. Статичную реальность упорядочивают убеждения, но и статичная реальность упорядочивает убеждения. Каждый член этого порочного круга влияет на окружающих, и, в конце концов, на себя самого. Маги, однако, парадигму статичной реальности способны полностью игнорировать или даже ломать.

Несмотря на многочисленные аргументы в пользу противоположного, большинство магов уверено, что взгляды человека образуют не только его собственную парадигму, но и парадигму всего Гобелена общей реальности.

… и Парадигма

Парадигма – больше, чем просто стиль. Это выжимка взглядов мага, и описывается некоторыми, как язык, на котором маг общается со своим Искусством. Единственное, что магу для творения магии нужно по-настоящему – воля, которой он воздействует на реальность, знание подходящих Сфер и парадигма, которой он фокусирует это желание и воплощает его в реальность.

Перед тем, как может быть создан любой магический Эффект, его нужно привести в соответствие с парадигмой мага. Ведьма из Вербен не может просто захотеть, чтобы ее противника поразила неудача. Она должна сделать, чтобы это произошло, подходящим ее парадигме способом. Может, она совершает кровавое жертвоприношение и обращается к богине Гекате, чтобы та поразила ее врага. Поскольку это соответствует и ее знанию Энтропии, и ее парадигме, шансы ведьмы наложить сглаз весьма высоки. И та же Вербена не сможет превратить взбеленившегося волка-оборотня в садового гнома просто потому, что это полностью чуждо ее парадигме, вне зависимости от ее знания Сфер.

Одна из проблем, что всегда мешала налаживанию взаимодействия между магами, заключается в том, что магические принципы

противоположных парадигм связать друг с другом нельзя. В прошлом маги Традиций предлагали создать искусственную парадигму, объединяющую все Традиции, но эта идея всегда встречалась взрывами безумного смеха и мрачными отповедями. С учетом того, что парадигма мага очень тесно связана с его взглядами, вряд ли «магическое Эсперанто» будет более популярным, чем его лингвистический аналог.

Талисманы, Приборы, Фетиши, Фамильяры и Спутники

Талисманы – это неодушевленные предметы, созданные для создания определенного магического Эффекта. Во время их создания на предмет накладывается могущественная магия, и он приводится в действие Квинтэссенцией, которая также вкладывается в предмет. Чаще всего зачаровываются посохи, кольца, оружие и компьютеры. Для своего создания, Талисманы требуют немалых затрат времени, сил, знаний и художественных способностей. Каждый из них уникален и, зачастую, достаточно могуч – это редкие и восхитительные сокровища, что нечасто попадаются в наши дни. Обладающие значительными навыками маги создают Талисманы, творящие определенный Эффект в нужный момент или позволяющие менее одаренным магам использовать магические возможности, находящиеся пока за пределами их возможностей. В большинстве случаев, Талисманы нормально действуют только в руках Пробужденных. Любой другой, кто попытается использовать Талисман-жезл, например, будет всего лишь махать палкой.

Приборы – это технократский аналог Талисманов Традиций. Но они гораздо более распространены, чем их магические аналоги. Любой из их сканеров, средств транспорта или БОП (Большая Ох***нная Пушка) «работает», благодаря техномагической теории, на значительно более

высоком технологическом уровне, чем их повседневные эквиваленты. Хоть для их использования часто требуется специальное обучение, Приборы достаточно хорошо работают в руках Спящих, поскольку технологии соответствуют общим ожиданиям.

Фетиши – предметы, созданные магами, сведущими в духовной магии. В отличие от Талисманов, фетиши черпают свои силы от духов, которых туда поместили и заставили оказывать некоторый ограниченный набор услуг. Большая их часть имеет одну способность, но некоторые фетиши особой силы могут иметь две или даже три. Поскольку фетиши, фактически, являются духами, связанными с материей на обусловленный договором период, они частенько демонстрируют странное поведение, а то и неприкрытые враждебность или негодование. Многие волшебники считают, что от них больше проблем, чем пользы.

Фамильяры, сходные в некоторых свойствах с фетишами, так же являются духами, помещенными в материальную оболочку. Но в этом случае, обе стороны заключают сделку, которая полезна как духу, так и магу. Маг получает доступ к знаниям и сверхъестественным способностям фамильяра (включающим в себя впечатляющую способность к сжиганию Парадокса), предлагая в обмен компанию и Квинтэссенцию. С недавним упрочнением Барьера духи, обнаружившие связь с материальным миром гораздо более затруднительной, стали с большей охотой становиться Фамильярами у достойных того магов. Фамильяр не зависит от своего мага, и может считать самого мага своим Фамильяром! Фамильяр может иметь любой облик, начиная от обычных животных (вроде стереотипного черного кота, все еще популярных среди Вербен) до гораздо более необычных вариантов (вроде творимых Сынами Эфира големов). Но слишком экзотичный Фамильяр – это источник проблем. Сила Неверия слишком сильна, чтобы эти откровенно фантастические существа могли выжить по эту сторону Горизонта, поэтому они быстро слабеют и умирают, оказавшись здесь. Более естественные Фамильяры, с другой стороны, достаточно верны, и, при пристойном обращении, достаточно долго будут союзны своим магам.

Технократы, не желающие быть превзойденными в чем-либо, имеют своих Спутников. Спутники, более редкие в Союзе, чем Фамильяры в Традициях, вновь вошли в моду у молодых Технократов. Хоть они и созданы научными методиками гипертехнологий или биотехнологий, они мало отличаются от своих аналогов, произведенных в Традициях. Их тоже надо питать Первичной Энергией (Квинтэссенцией), будь то личный контакт или Эрг Кола, и желаемым ими вниманием. Большинство оперативников предпочитает формы жизни, легко вписывающиеся в статичную реальность, преимущественно - разумные домашние животные. Но существуют и более экзотичные Спутники, варьирующиеся от Искусственных Интеллектов до серокожих, безволосых инопланетян с большими глазами. Но заводящим Спутников Технократам стоит помнить, что Союз не склонен спускать на тормозах инциденты с искажением реальности и нарушением секретности данными существами. И что бы ни натворил Спутник – в ответе будет агент.

Создание Магического Эффекта

В границах Сфер существует бесчисленное множество магических практик. Конечно, маги ограничены своим практическим знанием Сфер и окружающей их реальностью. Однако любое ограничение может быть превзойдено при наличии достаточного количества времени и знаний. В результате, каждый Эффект уникален. Конечно, определенное Заклинание или Методика и может передаваться как опробованная и надежная техника, но даже на простейший Эффект влияют парадигма мага, его Резонанс и знание Сфер.

Создавая магический Эффект, вы следуете нескольким простым шагам. Вы можете построить Эффект, который выполнит все, что вы пожелаете – настолько широко или узко, как вам захочется. Вы не ограничены каким-либо неизменным списком сил. Вместо этого, ваш маг использует свои познания, чтобы творить новые магические Эффекты на месте. Единственные имеющиеся тут границы – ваше воображение и познания мага о том, как что-то нужно сделать.

Когда маг создает Эффект, он, буквально, искажает реальность согласно своим капризам. Это может создать что-либо новое, уничтожить чего-либо, изменить окружающую обстановку или породить любое число необычных последствий. Однако сама по себе реальность не терпит, когда ее дергают в разные стороны и перекручивают, как захотят. Крупномасштабные, вульгарные и длительные перемены производятся с большим трудом, нежели простые и четкие Эффекты – особенно если Эффекты еще и сливаются с реальностью. Таким

образом, маг может изменить практически любой фундаментальный аспект окружающего его мира, но это может потребовать слишком много времени, сил и знаний. Более того, последствия Гордыни (при попытке добиться чего-то слишком объемного или слишком быстро) могут оказаться смертельны. Многие маги были поглощены своими вышедшими из-под контроля заклинаниями.

Здесь мы детально опишем, из чего состоит каждый шаг. Конечно, вы не обязаны использовать каждый модификатор и каждый недостаток. Когда их применять – решает Рассказчик. Кроме того, он может начать «импровизировать» и позволить истории определить Эффект, без задействования правил. Как только вы построите несколько эффектов, то найдете эту систему очень простой.

Шаг Первый:
Что вы хотите сделать и как?

Без плана вы не можете использовать магию. Однако, как правило, существует несколько способов добиться требуемого результата. Определите, что вы хотите получить вообще, и посмотрите, как вы можете этого добиться магией.

Желаемый результат

Естественно, вы должны четко определить, чего вы желаете добиться. Вы можете пробовать поразить противника электрическим разрядом или исцелить ранение. Определите, как сделать, чтобы события развивались согласно вашим желаниям. Помните, что с подходящими Сферами и парадигмой вы способны на все. Вам нужно лишь определить, как вы хотите достичь своих целей – используя Узор, изменяя уже имеющийся феномен, играя с энергиями Основ и так далее.

Описание Эффекта

Как только вы определите, что вы хотите получить, подумайте, как вы хотите, чтобы это произошло. Сузьте это до конкретного Эффекта или же вовсе до чего-то вроде «Я хочу, чтобы все сложилось так, что того парня долбанет током». Рассказчик может решить, подходит ли ваш Эффект истории. Определите вашу точку зрения на происходящее, будь то метание разряда молнии или пробивание дыры в Барьере. Немалую часть в этом решении играет отыгрыш, поскольку вы решаете, как ваш маг справляется с проблемами. Доступные магу ресурсы и время влияют на подход не меньше. Ваше магическое действие, также, будет зависеть от парадигмы, поэтому подобное решение – отличный способ взгляды мага и способ создания Эффектов.

Созданный вами Эффект определяет, также, базовую сложность. Ваш Эффект имеет внешнее проявление, или это просто незаметная смена событий? Он активно вульгарен или незаметно естественен? Небольшие, статичные Эффекты произвести гораздо легче, чем крупные и вульгарные, но иногда вам необходимо надрать кому-нибудь задницу и раздать люлей. Также, на результат могут повлиять обстоятельства, противники и правильный подбор инструментов. Если Эффект слишком крупномасштабен, чтобы создать его быстрым и небрежным заклинанием, то вам могут понадобиться помощники или длительный ритуал.

Влияние парадигмы

Ваша парадигма всегда должна влиять на ваши магические Эффекты. Маг редко производит крупные изменения простым взмахом руки. Вместо этого маг полагается на инструменты, которые он научился использовать. Просмотрите описания различных Традиций и их взглядов. Каждая имеет свой подход к магии, который влияет на облик

Эффектов. Поработайте над вашими Эффектами поглубже, чтобы создать разнообразную, захватывающую историю. В конце концов, описание того, как ваш персонаж фокусирует энергию Ци или загружает вирусный нейроредактор гораздо более убедительно, нежели простое заявление, что вы поражаете кого-либо Силами или изучаете чего-либо магией Разума.

Иногда маг может использовать техники, не вписывающиеся в его парадигму – это происходит достаточно часто, когда вместе работают несколько магов или техниками обмениваются обучающиеся друг у друга Сироты. Такое взаимодействие необычно, поскольку большинство магов уверено, что их метод - «единственно истинный» способ творения магии. Объясните, как «единственно верный» способ персонажа влияет на его Эффекты. Затем решайте, взываете ли вы к Богине, жертвуя свою кровь, или бормочете молитвы, чтобы пробудить силы небес, или… ну, вы уловили смысл.

Длительность колдовства

Заклинание может потребовать настолько мало или настолько много времени для сотворения, насколько потребуется магу. Тщательность подготовки может повлиять на сложность, хотя некоторые формы магии – вроде высокой магии Ордена Гермеса или общения с духами – может потребовать дополнительного времени. В данных случаях, если маг тратит силы и время сверх необходимых, не применяется никаких модификаторов. Помните, что согласно вашей парадигме на некоторые Эффекты может потребоваться потратить достаточно много времени и сил, поэтому у вас может не оказаться выбора. И наоборот, даже если вы способны применить Эффект быстро, вы можете потратить на него больше времени, чтобы сделать его мощнее.

Шаг Второй:
Знаете ли вы, как сделать это?

Хоть, теоретически, маг способен переписать реальность, он должен иметь нужные знания, чтобы сделать это фактически. Когда вы определитесь с Эффектом, нужно разобраться, способен ли ваш маг на него вообще.

Сферы

Магические Сферы отражают познания мага об элементах реальности. Чем больше он об этом знает, тем выше будет значение Сферы. При условии, что он знает, чего делает, маг может добиться всего, что ему позволят значение Сфер и парадигма.

Описания того, что Сферы могут и не могут, приведены в этой главе ниже.

Обычные познания

Некоторые действительно сложные задачи – вроде сборки действующего компьютера из хлама – могут потребовать некоторых повседневных познаний, в дополнение к магическим. Если вы пожелаете продублировать Сферами возможности таких распространенных механизмов, как автомобили, компьютеры и самолеты, то вам потребуется знать, как эти механизмы действуют сами по себе. Иными словами, даже если вы знаете, как управлять Материей, вы не сможете создать самолет, который будет летать, или ноутбук, способный использовать коммерческое программное обеспечение.

Вообще, знания об устройстве тех или иных механизмов отражают ваши Способности, вроде Компьютеров или Огнестрельного Оружия. Какой объем знаний может потребоваться от мага для определенного действия, решает Рассказчик. Эта работа не требует жестких правил.

Скорее, вам стоит взглянуть на определенные Способности и использовать их в качестве определения типов знаний, которые могут потребоваться от мага, при создании им сложных предметов, существ или Эффектов.

Также, вы можете использовать Способности, чтобы усилить магию персонажа. Хоть некоторые виды магии и не будут обязательно требовать специальных знаний, в определенные моменты нужные Способности могут сделать ее лучше или легче. В конце концов, если ваш маг кого-то лечит, то некоторые познания в Медицине могут оказаться полезны. Когда вы решите использовать так свои Способности, это может понизить сложность на создание Эффекта. Просто спросите у Рассказчика.

Шаг Третий:
У вас получилось?

Теперь, когда вы знаете, что хотите, и как этого добиться, настало время попробовать сделать это. Повезет вам или нет, но ваше заклинание *чего-то*, но сотворит.

Бросок Арете

Арете вашего мага, или мера его просветленности, определяет его чистые способности к творению магии. Все, что от вас потребуется, когда вы определитесь с Эффектом, это сделать бросок Арете персонажа. Таким образом, маг меняет Гобелен своей магией, волей и ритуалом. Вам не обязательно использовать для броска все Арете персонажа, но вам повезет больше, если вы поступите так. Но, в то же время, чем больше кубиков вы используете, тем больше шансов получить неприятный провал. Обычно, нет смысла творить крупный Эффект, если с поставленной задачей справится и небольшой. Кроме того, он менее рискован. Слишком много магов соблазнялось мощью изменений, нежели мудростью изменить лишь то, что необходимо.

Сложность

Магия сложна, и она становится тем сложнее, чем больше пытается маг изменить. Если мистик творит небольшое заклинание, то создать его, возможно, будет легко. Но крупномасштабные, фантастические Эффекты становятся очень сложными очень быстро. Когда груз неверия не Пробужденных борется со способностью мага к управлению Гобеленом, то последующая отдача может оказаться смертельной. Это не значит, что ваш маг не может сотворить ничего значительного, просто сначала стоит перевести шансы на свою сторону.

В наши дни, конечно, магия редка и драгоценна. Задачи, которые были простыми десять лет назад, сложны сейчас, а легендарные заклинания прошлых веков остались в прошлом же. В текущие дни неверия больше нет драконов или кристальных пещер. Возможности Традиций сейчас часто бывают серьезно ограничены.

- • Базовая сложность естественной магии равна значению наибольшей Сферы, использованной в Эффекте, +3. Если маг заставляет при помощи Жизни 2 рану выглядеть «просто царапиной», то сложность будет равна 5.
- • Базовая сложность вульгарной магии, произведенной без ведома Спящих, равна значению наибольшей Сферы, использованной в Эффекте, +4. Если маг использует Жизнь 2, чтобы при наложении рук рана затянулась, то сложность будет равна 6.
- • Базовая сложность вульгарной магии, произведенной в присутствии Спящих, равна значению наибольшей Сферы, использованной в Эффекте, +5. Если маг использует Жизнь 2, чтобы на глазах обычных людей мгновенно исцелить рану, то сложность будет равна 7.

- • Врожденная магия обычно действует по своим правилам. Если вампир очаровывает человека или волк-оборотень меняет формы, то они используют свои правила, описанные в отдельной главе. Для простоты, примите, что эти силы или действуют автоматически при использовании нужного объема Сосуда, или требуют простого броска со сложностью 6, используя подходящую комбинацию Атрибута и Способности. Например, используйте Манипулирование + Хитрость, чтобы очаровать кого-либо, или Ловкость + Атлетизм, чтобы бежать с невообразимой скоростью.

Однако помните, что любое применение вульгарной магии отражается на маге. Изменение вселенной каким-то очевидным образом вызывает Парадокс – детали отмечены ниже. Большая часть вульгарных Эффектов будет производить *как минимум* единицу Парадокса, а все, что произведет пять и более единиц, может породить действительно опасную Отдачу. Обычно, вульгарный Эффект производит одно очко Парадокса за уровень высочайшей использованной Сферы. Также, к ним добавляется еще одно очко, если Эффект видели не верящие в магию Спящие – и это в случае, если Эффект был *удачен*.

Модификаторы

Кстати, о сложности сотворения заклинания. Очень важно получить для него как можно больше бонусов. Умные маги творят магию так, чтобы она шла на пользу им – и потому привлекают на свою сторону помощников, время и ритуалы. Если ваш маг использует подходящие инструменты и тратит достаточно времени, то он может получить несколько полезных модификаторов, облегчающих его работу.

Таблицы, приведенные в этой главе ниже, описывают некоторые возможные модификаторы сложности. Вам стоит брать только три разных модификатора, чтобы не усложнять механику Эффекта. Конечно, какие модификаторы вы будете использовать, решает Рассказчик, поэтому не рассчитывайте набрать бонусов без каких-либо штрафов, если вы не старались специально поставить своего мага в преимущественное положение.

Неважно, сколько модификаторов вы будете использовать – сложность вашего Эффекта не может быть изменена больше, чем на три очка в любую сторону. Вы можете получить только такие объемы плохой или хорошей кармы.

Использование Силы Воли

Поскольку магия, по сути, является усилием воли, то данная Черта оказывается весьма полезной в волшебстве. Использование Силы Воли требует временной Силы Воли, а не постоянной.

Потратив единицу Силы Воли, вы можете получить один автоматический успех для вашего броска на магию. Невероятное усилие воли заставляет магию обрести форму. Но вы должны потратить Силу Воли *до* броска Арете. Вы не можете заставить себя сконцентрироваться на заклинании, после того, как оно сработает неудачно.

Когда-то от Отдачи Парадокса было возможно защититься чистым напряжением воли, но теперь это невозможно. Если магия выходит из-под контроля, то принимает свою собственную форму и Парадокс уносит ее.

Использование Квинтэссенции

Квинтэссенция, строительный материал вселенной, питает все виды Узоров и магии. Эта редкая и драгоценная энергия образует все, и потому крайне полезна в волшебстве. Использование Квинтэссенции помогает созданию новой «реальности» из сырья Бытия. В некоторых

случаях, Квинтэссенция *должна* быть использована для создания новых Узоров.

В заклинании может быть использовано не превышающее уровень Арете мага количество Квинтэссенции, изменяя сложность на одно очко за единицу. Этот модификатор работает как любой другой, но длится, пока волшебник продолжает использовать Квинтэссенцию. И, как всегда, Квинтэссенция должна быть использована до броска Арете, передавая энергию на усиление заклинания, пока маг творит его. Например, если ваш маг творит обычный Эффект без каких-либо модификаторов, то вы можете потратить достаточно Квинтэссенции, чтобы понизить уровень сложности на 3 (если у Дополнения Аватар достаточный уровень). Если вы находитесь под действием штрафов, то вы можете потратить Квинтэссенцию, чтобы отменить их действие и понизить сложность до предела, обусловленного уровнем Аватара вашего мага, или окончательного модификатора сложности Эффекта, равного -3.

Помните, однако, что маг не может использовать больше Квинтэссенции в броске на Эффект, чем позволяет уровень Дополнения Аватар персонажа. Маги со слабыми Аватарами попросту не могут эффективно передавать Квинтэссенцию, или не способны на это вовсе, если персонаж не имеет ни одного очка в Дополнении Аватар (смотри описание Дополнения в Главе 3).

Для поддержания Эффекта маг может использовать столько личной Квинтэссенции, сколько позволяет его Аватар. Использование внешней Квинтэссенции – из Узлов, Сосудов и тому подобного – требует дополнительного использования Основ 3 для передачи этой энергии. Как только передающий Эффект произведен, он не требует дополнительного внимания, хотя он может оставаться субъектом правил сложности концентрации в меньших Эффектах.

Необходимые успехи

Число требуемых для Эффекта успехов варьируется в зависимости от его масштаба. Крупные и сложные Эффекты требуют больше успехов, чем простые и легкие заклинания. Приведенный ниже краткий список может подать идею о числе успехов, требуемых для полного завершения Эффекта.

- • Простые, личные Эффекты *обычно* требуют только одного успеха, хотя они, конечно, будут действовать лучше, если вы наберете больше. Граничный (единственный) успех даст вам ограниченный или ослабленный вариант нужного вам волшебства, в то время, как полный успех (три или более успехов в броске) означает, что магия работает именно так, как вы желали. Этот масштаб применяется к слабому изменению сенсорного восприятия, гаданиям, исцелению себя и тому подобному, но не серьезным психическим, физическим и духовным переменам, вроде смены формы или разделения своей души. Могущественная магия все еще создает пороговые значения, которые требуют большого количества успехов, чтобы волшебство оказалось продуктивным.
- • Эффекты, исходящие за пределы Узора вашего мага и касающиеся кого-либо или чего-либо, требуют как минимум двух успехов. Сопротивляющиеся жертвы могут уворачиваться или сопротивляться подобным Эффектам, и для подавления сопротивления вам могут потребоваться дополнительные успехи. Вам может понадобиться использование пороговых значений, если вы попытаетесь сотворить что-то действительно серьезное.
- • Эффекты, изменяющие мир в целом, даже если они изменяют небольшой уголок реальности вашего мага, могут потребовать от нескольких до 30 успехов и больше. Время высокой ритуальной магии! Сложность настолько могущественного Эффекта определяет Рассказчик. Также, некоторые указания приведены в описании

Заклинаний и таблицах.

Пороговые значения и повышение сложности

Некоторые обстоятельства могут поднять сложность на сотворение магии выше 9. Как обычно, эти Эффекты требуют пороговых значений для успеха (смотри параграф «Пороговые значения» в главе правил). Эти Эффекты настолько требовательны или создаются под давлением таких обстоятельств, что вам может потребоваться множество успехов, чтобы добиться хотя бы чего-то. Пороговые значения отнимают у вас успехи. Если у вас есть пороговое значение, равное 1, то вы потеряете один успех, полученный в броске. Если пороговое значение отнимает у вас *все* ваши успехи, а на оставшихся кубиках имеются единицы, то это провал (однако, если количество успехов - даже если их отменили единицы - проходит пороговое значение, то это не провал). Мораль? Если ы собираетесь произвести особенно могущественный или крупномасштабный Эффект, обеспечьте себе столько помощи, сколько сможете.

Успех, Эффект и Прерывания

Большая часть Эффектов достаточно прямолинейны – или они сработали, или нет. В качестве примеров можно привести метание огненных шаров, определение правды сканированием разума или ускорение времени. Подобные Эффекты, действующие по принципу «все или ничего», требуют, чтобы для действия заклинания в броске было получено определенное количество успехов. Простые действия легки. Более сложные требуют времени и сил – читай, продолженного броска. Таблица Количества Успехов из Справочных Таблиц по Магии работает с ними.

Другие заклинания срабатывают, как только в мозгу появляется соответствующее намерение – вызвать или исцелить ранения, почувствовать какие-либо свойства или элемент, повлиять на чей-либо разум или изменить чью-либо форму. Объем ранений, преимуществ или влияния зависит от качества вашего броска. Чем больше успехов, тем более эффективна магия. То же касается и длительности – чем лучше бросок, тем дольше длится Эффект. В данных случаях, используйте таблицу Повреждений и Длительности.

Если рискованные действия, вроде поджигания газопровода, тоже причиняют ранения или длятся определенное время, то используйте таблицу Повреждений и Длительности, чтобы определить объем вызванных ими увечий или сколько они длятся. Чтобы определить силу Эффекта, разделите полученные успехи между длительностью и повреждениями.

Некоторые Эффекты имеют возможность произойти частично. В таком случае, сверьтесь с таблицей Количества Успехов, и сравните ее данные с требуемыми для Эффекта успехами. Успех может быть завершен сразу или произойти только частично. Если ваш маг меняет форму, но не набирает нужного количества успехов, то он изменится только частично и для завершения превращения потребуется дополнительный Эффект. Но если вы склонны к книжности, то вы можете сделать так, чтобы продолженные Эффекты медленно принимали форму по мере создания их магом, и если Эффект не удается или проваливается совсем, то магия мгновенно распадается, уничтожая Эффект и вызывая любые разрушения, которые создает Парадокс.

Ритуалы и Продолженные Броски Магии

Маг может создать большую часть слабых заклинаний без особых проблем, получая от одного до пяти успехов. Но многие Эффекты настолько сложны или могущественны, что волшебнику для успеха может потребоваться дополнительное время. В терминах истории, ему придется провести некий магический ритуал; в терминах игры, ему

придется сделать продолженный бросок, набирая достаточный объем успехов, чтобы достичь цели.

Эффекты, которые требуют продолженных бросков, включают в себя вызывания, сложные сотворения, сильные проклятия, заклинания погоды, поиски Связями, осушение Узлов, создание Миров Горизонта и прочие могущественные усилия воли. Рассказчик может заявить, что действие, отображаемое броском, занимает несколько часов, а не ходов, в зависимости от используемой магии.

Также, определенных ритуалов и действий (фокусов) для определенных заклинаний, может потребовать парадигма мага. В этом случае, вы должны потратить на Эффект определенное время игры, поскольку ваш маг не знает, как можно сотворить его иначе. Это требование не обязательно делает Эффект продолженным – вам может потребоваться несколько часов, чтобы сотворить нужный фокус, но, при этом, сделать на Эффект лишь один бросок. Вы можете уверенно использовать это, чтобы оправдать растянутость ритуала на несколько ходов.

Продолженные броски следуют обычным правилам, описанным в соответствующей главе. Сотворение магии может оказаться сложной задачей, поэтому вы можете применить и следующие модификаторы:

- • Чем сильнее Эффект, тем неприятнее потенциальная Отдача. Каждый бросок сверх первого добавляет единицу Парадокса к общему объему Отдачи, помимо получаемого за провал. Парадокс не получается, если ритуал завершен успешно или не удался без провала.
- • Если с броском вам не повезло – то есть, не получает успехов в текущий ход – вы можете продолжать делать броски, с повышением сложности на 1 за каждый неудачный бросок (модификатор складывающийся), пока ритуал не будет завершен, либо магия не будет как-то прервана. Если этот модификатор образует пороговое значение, то оно применяется к финальному броску. Вы можете попасть в неприятную ситуацию, когда возросшая сложность и пороговое значение не дадут вам набрать достаточно успехов, чтобы завершить ритуал. Однако складывающийся модификатор не превысит стандартного ограничения, равного 3, но все преимущества от распланированного ритуала могут быть потеряны и может быть применен общий модификатор сложности, если в течение творения заклинания будет получено несколько неудач.
- • Если бросок провален, вы можете потратить ход (или любой отрезок времени, занимаемый броском ритуала) и очко Силы Воли, чтобы не испортить все дело. Потратив единицу Силы Воли, ваш маг может продолжить творить заклинание – с трудом – но, помимо очка Силы Воли, потеряет один полученный ранее успех. Кроме того, сложность броска повышается на 1, как если бы бросок вам не удался. Второй провал обрывает Эффект и обрушивает на волшебника Парадокс.
- • Если ритуал прерывает внешняя сила – вроде нападения или чего-то, отвлекающего внимание – вы должны или сделать бросок Силы Воли (сложность 8) или свести весь Эффект к провалу.

И, как всегда, магу лучше иметь как можно больше положительных модификаторов. Большая часть ритуалов проводится в Святилищах и с поддержкой. И, как всегда, модификаторы не могут снизить сложность броска больше, чем на три очка.

Важная заметка: ваш маг может вложить в ритуал дополнительное время и старание, не делая его продолженным. Если вы, для завершения Эффекта, делаете несколько бросков, то маг копит магические силы до тех пор, пока не достигнет нужного уровня. Если вы объявляете, что ваш маг тратит на Эффект лишние время и усилия – даже на каждый шаг длительной задачи – то это может занять больше

одного хода или даже часа для завершения. Однако сложность броска будет снижена на 1.

Рассказчик может решить, что маги не могут проводить *слишком* долгие длительные ритуалы. В конце концов, если позволить начинающему магу получить ритуалом 30 или 50 успехов, то Эффект может вырваться из-под контроля. Маг, который таким способом выслеживает и убивает врагов, быстро оказывается обнаруженным и атакованным. Либо же Рассказчик может ввести правило, гласящее, что маг не может единовременно накопить столько магических сил. Хорошим вариантом ограничения получаемых магом в ритуалах успехов будет произведение его Арете и Силы Воли. То есть, маг оказывается способен накопить за один раз именно столько мощи. Если выбудете использовать данное ограничение, то не подвергайте ему успехи, полученные аколитами и помощниками. Если у мага достаточно последователей, то он способен на значительные деяния.

Заметьте, также, то, что если маг не использует магию, чтобы превзойти пределы выносливости человека, он, вероятно, не сможет без подготовки провести ритуал, длящийся больше нескольких часов. Это ограничение само по себе может помешать длительным ритуалам.

Автоматические Успехи

Адепт может без проблем творить что-то легкое. Если он хочет сотворить Эффект, который требует только один или два успеха, ему не нужно делать броска – с условием, что его Арете минимум на одно очко превышает сложность броска. Естественные Эффекты первого уровня потребуют минимум пятого уровня Арете, Эффекты второго уровня – шестого и так далее. Эта «мгновенная магия» не будет длиться долго – только ход или два – но этого может оказаться достаточно, чтобы исполнить требуемую задачу.

Чтобы ускорить игру, Рассказчик может решить позволить своим игрокам получать автоматические успехи за простые заклинания, использование которых они отточили и применяют регулярно – но только за простые и слабые заклинания. У мага всегда может «неожиданно» обнаружиться в кармане визитная карточка, но он определенно не сможет бегать по улицам и разрывать противников магией в клочья без бросков.

Помните, даже автоматические успехи следуют диктату парадигмы. Адепт все еще должен творить подходящие ритуалы, чтобы получить преимущество упрощенного заклинания, даже если броска требоваться не будет.

Эффект Домино

Мудрые маги, которые желают избежать неприятных последствий Парадокса, будут маскировать свою магию в естественных Эффектах. Однако по мере роста числа неконтролируемых и необдуманных «совпадений» от них может оказаться трудно избавиться. В качестве дополнительного правила, Рассказчик может повышать сложность бросков естественной магии на 1 за каждые два таких Эффекта сверх первого в одной сцене.

Эффекты от этого штрафа складываются. После пяти Эффектов естественной магии ее сложность повышается на 2. Рассказчики должны учитывать только те Эффекты, которые вызывают крупные изменения, вроде прорыва труб, спускания шин или взрыва на складе вооружения. Совпадения, которые не видит никто – сенсорная магия, повышение Атрибутов, пропадание из карманов предметов – не должны повышать сложность вообще.

Шаг Четвертый:

Что произошло?

Магия сотворена, бросок сделан и Эффект действует. Теперь пришло время определить результаты вашей силы… или гордыни.

Расстояние, Площадь, Урон и Длительность

Вообще, мощь вашего Эффекта уже просчитана числом требуемых успехов. Теперь пришло время разделить эти успехи, чтобы определить, поразил ли Эффект все цели, какие были вам нужны, и сработал ли он на нужном расстоянии.

- • В обычных обстоятельствах Искусства мага могут воздействовать на все, в пределах его нормального сенсорного восприятия – будь то осязание, вкус, зрение, обоняние или слух. Если объекты находятся на границе этих расстояний – вдали, сокрыты дымом, туманом и другими препятствиями – то сложность бросков магии повышается на 1. Магия Связей может значительно расширить границы восприятия мага. Но если у мага меньше трех очков в данной Сфере, то сложность его бросков на сотворение удаленных Эффектов будет повышена на 1, из-за его малого опыта работы с усиленным восприятием. Также, магия Связей должна быть использована в Эффекте, который должен пройти сквозь плотный объект, разделяющий мага и его цель. При увеличении дальности действия Эффекта Связями, расстояние действия магии Связей является пороговым значением – успехи, определяющие расстояние вычитаются из успехов броска. Впоследствии маг не сможет развить любую из Сфер сверх уровня владения Связями. Даже Мастера различных Узоров при низком уровне владения Связями способны произвести Эффекты лишь низкой дальности действия. Дальнодействующие, могущественные, поражающие несколько целей и долго действующие Эффекты чертовски сложны в наши дни. Помните, что Эффекты Духа часто должны работать против Барьера, а его плотность варьируется от места к месту. Если какой-либо Эффект должен пронзить его – используйте таблицу Барьера. При помощи Времени маг может заглянуть в различные периоды времени. Чтобы определить, насколько далеко в прошлое или будущее он может заглянуть, используя Эффекты Времени, используйте таблицу Временных Линий.
- • В качестве простого и легкого правила используйте следующий вариант – заклинание может поразить один объект за один успех, если оно по природе своей не поражает большой площади. (Такие Эффекты включают в себя взрывы, телепередачи и Эффекты, созданные сетью объединившихся членов). При поражении нескольких целей одним человеком считайте, что каждый Узор сверх первого требует для воздействия на него дополнительного успеха. Если ваш маг пытается поразить заклинанием две цели, а не одну, отнимите один успех от результата броска. Таким образом, поражение нескольких целей одним Эффектом означает, что заклинание имеет меньше силы и, скорее всего, не удастся.
- • Урон и результирующий эффект от заклинания определяйте в соответствии с таблицей Повреждений и Длительности. Хоть когда-то и было возможно убить одним ударом, для современной магии это сложно. В среднем, каждый успех, отнятый от Эффекта, вызывает два уровня увечий, исцеления, превращений и так далее. То есть, если ваш маг творит атакующий Эффект и, после всех вычитаний, получает два успеха, то заклинание производит четыре уровня повреждений. Это ограничение одинаково работает для атаки, исцеления и передачи Квинтэссенции. Вы можете сделать ваш Эффект менее сильным, но только если оговорите ограничения до сотворения заклинания!
- Некоторые Сферы по природе своей изменяют урон. Эффекты Сил, когда используются для атаки, наносят один дополнительный уровень урона. Эффекты Разума вызывают только ударные повреждения. А Энтропия сама по себе не причиняет никакого

вреда до своего четвертого уровня (хотя непрямые атаки, вроде обваливающихся стен и проваливающегося пола, могут причинить определенный вред). Предпринимая прямую атаку, используйте таблицу Повреждений и Длительности. Вам не нужно сверяться с таблицей, если вы не пытаетесь провести особенно впечатляющую атаку.

- • Как и урон, длительность действия Эффекта определяется по таблице. Это требование обычно применяется лишь к тем Эффектам, которые могут длиться определенное время, вроде сенсорной магии, Эффектов Разума, смены форм и превращений неживой материи. Урон, обычно, проявляется сразу, а созданные, призванные или зачарованные предметы обычно сохраняются навсегда. Длительность считается пороговым значением – чтобы Эффект длился больше одной сцены, отнимите определенное число успехов от окончательной мощи Эффекта.
- Большая часть магии со временем рассеивается или начинает требовать подпитки. Постоянные результаты возможны, но Рассказчик может потребовать в два раза больше успехов, чтобы сделать их таковыми. Некоторые Эффекты попросту слишком сложны, чтобы сделать их постоянными. Теллуриан сам по себе отвергает эти неожиданные попытки постоянного изменения реальности, развеивая магическое плетение силой исторической инерции (часто, в результате, вызывая Парадокс).
- Сочетание урона с длительностью – то есть, причиняя вред в течение определенного отрезка времени – возможно, *с разрешения Рассказчика*. Если вы добавите к Эффекту пороговое значение в один успех, то урон от него растянется на всю сцену. Это растяжение не причиняет вреда нескольким целям в течение того периода времени. Оно только откладывает или замедляет действие урона, вызывая его накопление с течением времени. То есть, вы получаете медленно действующий яд, бомбу с часовым механизмом и так далее.
- • Любая физическая атака, которая повреждает одним Узором другой – разряд молнии, магическая пуля, мутировавший вирус и так далее – может быть поглощен целью. Вульгарные проявления чистой магии, которые атакуют Узор на чисто магическом уровне – изменения или Эффекты, вроде **Разорвать Бренную Плоть**, **Пламени Очищения** и так далее – не могут быть поглощены, как и ментальные атаки. Поскольку маги смертны, большая часть физических атак может быть задержана броней или использованием защитной магии.
- Большая часть магических атак причиняет летальный урон; слабые или дробящие атаки причиняют только ударный урон. Атаки, которые воздействуют на Узор жертвы напрямую, вызывают тяжелые повреждения.

Уклонение и Сопротивление

Жертва, которой известно об атаке, может или увернуться от нее (если атака идет чем-то материальным) или сопротивляться ей (если атака основана на Разуме). Первое требует броска Ловкость + Уклонение, а второе – броска Силы Воли. Сложность любого варианта равна 6, как у обычного уклонения или поглощения. Как и в случае с любым другим уклонением, каждый успех защищающегося от атаки отнимает по одному успеху от броска на магию нападающего.

- • Прямые атаки – разряды молнии, падающие здания, разрывы энергии, пули, камнепады и тому подобное – могут быть избегнуты, как и любая другая физическая атака, пока жертва знает об ее приближении. Но противник не обязательно может знать, чего ожидать, и потому атака кого-либо сзади решает проблему. Жертва может почувствовать приближающуюся магическую атаку рефлексивным броском Восприятие + Осведомленность (сложность 8). Если жертва не знает об атаке, уклониться от нее нельзя; прыжки из стороны в сторону не помогут, если на вас падает все

здание. Лучевые винтовки, брошенная молния и так далее могут потребовать броска на попадание (Восприятие + Оккультизм, Ловкость + Огнестрельное Оружие, в зависимости от того, что Рассказчик сочтет нужным) и от их атаки можно уклониться, но дополнительные успехи добавляются к урону, как и в случае с любой другой атакой – если успехи не отнимаются уклонением противника. Прямая атака Узора не может быть избегнута и не требует броска атаки, но произведенный ей ущерб рассчитывается по уровню самого Эффекта.

- • Ментальным атакам, вроде команд, вселений, ударов по разуму, телепатических уз и промывки мозгов можно сопротивляться броском Силы Воли, если защищающийся знает, что происходит. Этот аспект часто делает магию Разума медленным и незаметным искусством. Помните, однако, что большинство Спящих не будет знать, что происходит. Кроме того, чтобы сделать такой бросок, Спящий должен будет потратить очко Силы Воли. Поэтому разумы Спящих могут быть подчинены.

Контрмагия

По сути дела, бросок контрмагии делается, чтоб развеять магический Эффект. Маги опираются на контрмагию, как на способы заблокировать приближающиеся Эффекты подходящими Сферами, использовать антимагию, как щит против магии, усиленной Квинтэссенцией, а также расплетения для уничтожения существующих Эффектов. Методы создания таких защит схожи, хотя некоторые несколько сложнее других.

Если вкратце, то Контрмагия обычно требует броска Арете (сложность 8). Детали зависят от того, пытается ли маг разрушить Эффект по мере его создания, или пытается уничтожить существующий Эффект. Для уточнения деталей, смотрите раздел Изменений.

Неудача

Если вы получаете в броске меньше успехов, чем нужно для произведения Эффекта, или если маг оказался остановлен или оглушен до того, как смог создать его, то магия не удается. Неудача проста: эффект заклинания слаб или его нет вообще. В зависимости от того, чего вы пытались добиться, неудача может создать частичный успех (смотрите таблицу Количества Успехов) или не привести ни к чему. Помните, даже если ваш Эффект не удается, вы все равно получает Парадокс.

Провал

Если вы проваливаете бросок (получаете в броске единицу, и не имеете успехов – даже отмененных или использованных), то маг не может завершить заклинание и получает Парадокс.

- • Если Эффект был естественным, то маг получает одно очко Парадокса за уровень наиболее развитой Сферы, которую он использовал для создания этого Эффекта. Если, например, он использовал Эффект, построенный Жизнью 4 и Основами 2, то маг получит 4 очка Парадокса.
- • Если Эффект был вульгарен, но Спящих - свидетелей не было, то маг получает одно очко Парадокса за уровень наиболее развитой Сферы, которую он использовал для создания этого Эффекта, плюс еще одно сверх того. То есть, упомянутый выше маг получит теперь 5 очков Парадокса.
- • Если Эффект был вульгарен и присутствовали Спящие, то маг получает два очка Парадокса за уровень наиболее развитой Сферы, которую он использовал для создания этого Эффекта, плюс еще два сверх того. Неудачник из первых двух примеров получит теперь 10 очков Парадокса.

Помните, что Спящий (или любое другое существо) считается свидетелем только в том случае, если наблюдает Эффект напрямую, и если он не верит в магию или не является сверхъестественным существом. Можно сказать, мышление людей – это способ вселенной взглянуть на себя и понять себя. Их взгляды позволяют определить, что возможно и не возможно сделать. Обычный человек с улицы для большей части магии Традиций считается свидетелем. Образованный, но не Пробужденный ученый может считаться свидетелем для Методик Технократии (поскольку его обучение говорит ему, что подобные чудеса науки «невозможны»). Вампиры, призраки и прочие не считаются свидетелями, равно как таковыми не считаются аколиты и люди, верящие в способности мага. Также, не считаются камеры и тому подобное. Наблюдатели должны непосредственно видеть Эффект в действии, чтобы их взгляды могли на него повлиять. Конечно, Эффект, записанный на пленку, может разойтись по множеству мест, а засветить свое убежище – это Очень Плохо.

Парадокс

Полные правила Парадокса и его эффектов приведены в этой главе ниже, в своем разделе. Пошагово процесс Отдачи может быть описан следующим образом:

- • Когда маг получает Парадокс, отметьте это в строках Квинтэссенции/Парадокса внизу листа персонажа. Рассказчик может сделать бросок Отдачи, либо же Парадокс может просто накапливаться в вас.
- • Когда Рассказчик делает проверку на Отдачу, он использует общий объем Парадокса, как набор кубиков. Используется весь Парадокс – и который уже был, и который только что добавился.
- • Рассказчик делает бросок Парадокса против сложности 6. за каждый успех, Отдача уничтожает одно очко Парадокса. Чем больше очков уничтожит Отдача, тем хуже последствия:
- — Легкие Пороки проявляются, когда теряются пять и менее очков Парадокса. При больших потерях могут проявиться как серьезные Пороки, так и иные результаты.
- — Физический урон зависит от мощи бушующей в маге Отдачи. Очень сильная Отдача может затронуть не только мага, поражая всех, в радиусе нескольких метров.
- — Духи Парадокса могут появиться при любом его количестве. Чем больше Парадокса, тем злобнее дух.
- — Если уничтожается больше 10 очков Парадокса разом, то себя может проявить Мир Парадокса, карая мага и, возможно, других в том районе.
- — Безмолвия работают лучше всего, когда Рассказчик готов к ним загодя. Когда путешествие заканчивается, Рассказчик просто говорит игроку, сколько очков Парадокса было потеряно во время испытаний. Эпизод Безмолвия может стать отличной главой для одного или двух

игроков межу игровыми сессиями.

- — Послания и Мороки могут проявиться в результате Парадокса. Они не случаются при наличии Парадокса самого по себе – только в ответ на особо серьезную переделку реальности.

Перемены

Есть несколько способов использования магии, и многие из них могут привести к весьма странным последствиям. Приведенные ниже правила могут помочь при создании ограничений или побочных эффектов для магии. Конечно, эти изменения могут усложнить игру, поэтому используйте столько их, сколько нужно, чтобы рассказать интересную историю.

Сенсорная магия

Первый уровень любой Сферы позволяет магу чувствовать и воспринимать любой элемент, которым управляет эта Сфера. Эти Эффекты расширяют восприятие мага на период действия заклинания. Если феномен можно почувствовать интуитивно, то он может потребовать броска Восприятие + Осведомленность. Если он не может быть увиден или «почувствован спиной», то маг должен его поискать магией. Такие ощущения обычно естественны, если маг не стремиться уточить восприятие чего-либо, не видимого Спящими.

Распространение восприятия

Тратя успехи на дополнительные цели, маг может позволить кому-либо еще разделить его магическое восприятие. Обычно это превращает естественный Эффект в «вульгарный со свидетелями», если наделяемый этим восприятием – Спящий, и налагает соответствующий модификатор сложности. Но Пробужденные маги могут делить свои магические чувства с другими, не раскрывая своих возможностей.

Технически, маг может передать свое восприятие любому, в пределах сенсорной достижимости. Каждое лицо, сверх первого, требует, как всегда, дополнительного успеха. Распространенность восприятия действует, как правило, один ход, если на длительность не были потрачены дополнительные успехи.

Обнаружение магии

При успешном рефлексивном броске Восприятие + Осведомленность (сложность 6) персонаж может почувствовать использование магии в непосредственной близости от себя. Очень сильные Эффекты (10 и более успехов) могут понизить эту сложность до 4, а необычно тихие (когда маг тратит успехи на уничтожение следов) может поднять ее до 10.

Эффект Основ 1 **Восприятие Квинтэссенции** может дать возможность почувствовать остаточный резонанс магического действия после того, как оно уже произошло. Период времени, в течение которого можно найти следы магии, высчитывается по таблице Длительности, за каждые два успеха, набранные при создании Эффекта. То есть, простой Эффект на 1 успех оставит тень магии на один ход, а след могучего заклинания на 10 успехов будет чувствоваться в течение месяцев. Чем больше времени прошло с момента сотворения заклинания, тем сложнее будет почувствовать ее след.

Работа в группе

В некоторых случаях группа мистиков, для получения большего результата, может работать совместно. Большие заклинания могут включать в себя призывы, поиски, сложные ритуалы, создание Миров и связывание духов. Такое сотрудничество как нельзя лучше подходит

для длительных ритуалов. Небольшие Эффекты сложно скоординировать и не стоят подобных усилий.

Во-первых, у всех участвующих магов должно быть хотя бы одно очко в используемых для Эффекта Сферах. Не имеющий понятия об Искусстве Материи ничем не может помочь магу, который в этом разбирается. Также, участники должны иметь возможность общаться во время ритуала, будь то телепатические узы, речь или сигналы. Установление такой связи может занять по одному ходу или дольше на участника.

Во-вторых, все участники должны как-то соотнести друг с другом свои парадигмы. Мастер Сил Адептов Виртуальности не сможет помочь при создании Эффекта Сил магу Ордена Гермеса, если они не смогут договориться о едином способе творения магии. Такое взаимное сотрудничество часто требует некоторых смешанных техник, некоторых споров о магических формах и множества споров на тему метафизики.

- • Каждому задействованному магу, имеющему необходимые для создания Эффекта Сферы, необходимо всецело погрузиться в ритуал – то есть, игроку необходимо кидать полный набор кубиков и передавать все полученные успехи в Эффект.
- • Если менее знающие маги помогают более знающему магу (или группе магов), то каждый помощник дает дополнительный успех к усилиям главного мага.
- • Также, своим товарищам могут помогать не Пробужденные аколиты. Основная группа магов получает один дополнительный успех за каждые пять таких помощников. Координирование таких больших групп может занимать по часу между бросками, и подобные ритуалы должны проводиться с максимальным эффектом (что, также, является хорошей возможностью использовать Социальные Черты). Естественно, аколиты, которые достаточно верят, чтобы помогать в ритуале, не считаются «свидетелями». Если в ритуале участвует больше 100 человек, то некоторые вульгарные Эффекты могут даже быть сочтены естественными, если поблизости не было других свидетелей, которые могли бы в них не верить.

Если главную группу волшебников настигает провал (*никто* не набирает успехов в броске), то Эффект производит обычный объем Парадокса для *каждого* участвующего мага. (При провале, автоматические успехи от менее опытных магов и аколитов не засчитываются). Участвующие в ритуале Спящие и аколиты не получают Парадокса, но могут – из-за неудачного ритуала – получить некую мистическую или психическую травму. В особенно неудачных случаях, Парадокс может принять форму Отдачи сокрушительной силы, обрушивающейся на всех без разбора.

Контрмагия

Контрмагия – это способ использования магии для разрушения или ослабления другого Эффекта. Когда маг осознает, что его скоро поразит чья-либо еще магия, он может попробовать использовать собственные познания в магии, чтобы защититься от Эффекта или прекратить его действие. При определенной удаче, он может изменить Эффект, превратив его в угрозу, с которой может справиться, или полностью его уничтожить.

Использование контрмагии не считается магическим действием – поскольку маг может предпринять только одно действие за ход, контрмагия применяется для защиты. Тем не менее, если враг собирается создать огненный шар и поджарить вас, то может быть лучше остановить это, а атаку предпринять потом. Маг может отменить магическое или обычное действие, чтобы использовать контрмагию. Начатое до этого действие прекращается (засчитывается как неудача) и маг переключается на контрмагию. Но, конечно, если маг уже совершил

в этот ход свое действие, то поделать он не может ничего.

Некоторые существа обладают врожденной контрмагией. Особые Приборы или Талисманы, что обеспечивают такой защитой, работают автоматически, включаясь самостоятельно, чтобы поглотить магический удар. Другие сверхъестественные существа тоже могут использовать контрмагию, хоть и не так эффективно, как обученные маги.

Контрмагия требует броска Арете со сложностью 8. Каждый, полученный в этом броске успех, отнимает один успех от броска противника – если у вас есть подходящие Сферы, конечно. У вас должны быть хотя бы рудиментарные (одно очко) познания всех Сфер, использованных в Эффекте, и маг должен о нем знать. Невозможно отразить Эффект, о приближении которого вы не знаете, и сложно воздействовать на тот, который не понимаете. Предполагая, что у вас *есть* подходящие Сферы и вам повезло с отражением, вам удается отменить успехи Эффекта, и он обращается в обычную неудачу. Даже если вы отменили его лишь частично, вы можете смягчить некоторые его результаты. Если у вас есть хотя бы одно очко в Основах и вам удалось набрать больше успехов, чем вашему противнику, то вы можете даже отправить заклинание обратно, если отражение его прошло в тот же ход. Каждый успех, который вы получили при отражении вражеского заклинания, считается как успех, направленный на оппонента!

Если у вас достаточно познаний в Сферах, использованных в нападении, вы можете попробовать создать прямо противодействующий Эффект. Приемлемость такой тактики определяет Рассказчик. Преимущество заключается в том, что вы можете противостоять составному Эффекту хорошим знанием лишь одной или двух Сфер. Если ваш маг является Мастером Разума, но совершенно не разбирается в Связях, он все равно может защищаться от ментальных атак, направленных издалека. Эта техника основывается на вашем описании Эффекта, который противостоит Эффекту противника, и больше основан на отыгрыше.

Также, эта тактика полезна при сопротивлении способностям других сверхъестественных существ. Если вы, например, хотите преодолеть гипнотическую силу взгляда вампира, то вы можете использовать Разум, чтобы защититься.

Если у вас нет Сфер, чтобы понять заклинание врага, то вы можете попытаться защитить себя Основами. Вы можете передать Квинтэссенцию на упрочнение реальности, и, таким образом, усложнить для противника применение магии. Бросок контрмагии, при этом, делается как обычно. Каждый успех позволяет вам потратить вам очко Квинтэссенции (до предела, определенного уровнем вашего Аватара). Каждое потраченное так очко Квинтэссенции повышает сложность Эффекта противника на 1, не подпадая под действие обычного предела повышения сложности, равного 3. Враг, конечно, может тратить Силу Воли и Квинтэссенцию, чтобы прорваться сквозь эту защиту. Такая атака часто называется антимагией, поскольку лишает возможности использования любого рода магии.

И, наконец, вы можете расплетать автономные Эффекты, которые были сделаны постоянными или которым придали определенное время существования. Набрав в броске контрмагии то же количество успехов, сколько получил создавший Эффект маг, вы сможете полностью рассеять его. Вам по-прежнему нужно базовое понимание использованных Сфер (чтобы знать, как его расплести) и хотя бы восприятие Основ, чтобы видеть Эффект. Такое расплетение ослабляет и может полностью уничтожить Эффект, или укоротит длительность его действия до его полного прекращения. Расплетение лучше всего работает против защит, иллюзий и других статичных, но временных творений. Заклинание, которому было даровано постоянство, лучше всего будет уничтожить, поскольку заклинание, которое производит

мгновенный Эффект и потом позволяет природе действовать, как полагается (вроде раны, оставшейся на ком-либо после атаки), уже произошло и закончило действовать, и его результаты не могут быть расплетены.

Способности и магия

Поскольку магия происходит от созидательных убеждений и практик мага, его знания влияют на результат волшебства. Магу, который твердо уверен в необходимости какого-либо определенного ритуала, вроде гадания на Таро или танца, для творения магии, лучше научиться делать это хорошо. И наоборот, использование магии может сделать повседневные вещи легче.

Как и в случае с модификаторами, Способности должны помогать движению истории и творению магии, а не быть поводом получения лишних модификаторов. Модификаторы Способностей не могут изменить сложность больше, чем на 3 в любую сторону, как обычно.

Помощь Способностей магии

Если маг использует подходящую Сфере Способность – в качестве Фокуса, или в процессе использования Фокуса – он может создать Эффект более качественно. Владение подходящей Способностью может помочь магу лучше нацелить Эффект или подать полезную идею о том, что нужно сделать, чтобы получить хороший результат. На магию может повлиять практически любая Способность, хотя варианты каждой комбинации зависят от парадигмы мага.

Если маг использует полный ход (или больше), чтобы применить определенную Способность перед применением Эффекта, вы можете сделать бросок Способности (с подходящим Атрибутом) по той же сложности и тем же пороговым значением, что и бросок магии. Каждый успех сверх порогового значения понижает это значение и сложность последующего броска на 1, но не больше, чем на 3.

Иногда Эффект может потребовать определенной Способности, Практически невозможно создать работающий компьютер без нужных знаний, а влияние на чьи-либо эмоции может потребовать, сначала, необходимых ухищрений. Требует ли определенный Эффект броска Способности, а также обязателен ли он или просто делает творение заклинания в случае неудачи немного сложнее – решает Рассказчик. Маг может быть способен починить автомобиль при помощи Материи, не имея достаточных знаний Техники, но это будет сложно. Однако попытаться точно так же починить ядерный реактор будет плохой идеей.

Усиление Способностей магией

Как использование подходящих Способностей может облегчить применение магии, так и разумная доля магии может сделать применение определенных Способностей проще. Нужный объем магии может помочь вам подпрыгнуть выше, двигаться немного быстрее, видеть немного больше… ну, вы уловили суть.

Использование магии для усиления Способностей обычно работает в границах естественных возможностей и озарений, поэтому она легка. Бросок магии делается как обычно, но за каждый полученный успех сложность броска определенной Способности понижается на 1, до предела, равного 3. Трата части успехов на площадь или длительность может позволить магу разделить это преимущество еще с кем-то или поддерживать его в течение определенного времени.

Усиливающая Способность магия должна быть сотворена до броска этой Способности, либо же она должна быть в действии и поддерживаться в момент использования Способности. Можно

предпринимать несколько действий и потратить одно на магию, до того, как предпринять определенную задачу, но это настолько малопродуктивно, что используется, только если магу *действительно* не хватает времени. В конце концов, если вы усиливаете магией Способность, то вам лучше не набирать негативных модификаторов.

Несколько Эффектов

Маг может сотворить только один Эффект за ход, даже если он использовал некие возможности, чтобы ускорить себя (при нахождении в другом временном потоке, реальность оказывается уже «занятой»). Если вы хотите сделать сразу несколько вещей, вашему магу придется построить Эффект, который выполняет несколько задач единовременно.

Единовременные Эффекты

Хоть ваш маг может *сотворить* только один Эффект за ход, он может поддерживать действие различных Эффектов. Сложность этого предприятия обычно зависит от типа Эффекта.

Простой Эффект, который на время изменяет мага или его окружение, требует лишь небольшого объема внимания мага и магических усилий. Поддержание действия Эффекта – это постоянное напряжение Аватара и воли, но не сильное, поскольку Эффект обычно самоподдерживающийся или статичный. Такие Эффекты включают в себя улучшение тела, улучшение сенсорного восприятия или небольшие изменения в Узорах, не задуманные на долгое действие. Эти простые Эффекты повышают сложность броска магии на 1 за каждые два действующих Эффекта, когда бы маг ни пытался сотворить новый Эффект.

Более сложные Эффекты, вроде чтения мыслей, изменения значительных Сил или управление Узорами Жизни требуют полной концентрации мага. Эти Эффекты нуждаются в постоянном обновлении и управлении, поэтому маг должен посвятить значительный объем Просветленной воли им. По решению Рассказчика, ваш маг может оказаться не способным достаточно сконцентрироваться, чтобы произвести другие Эффекты, занимаясь чем-то настолько деликатным. Если Рассказчик позволит вам сконцентрироваться на нескольких Эффектах (или если у вашего мага есть определенные Достоинства, либо магические Эффекты, которые позволяют ему концентрироваться на нескольких областях), то вы по-прежнему будете подвержены действию штрафа к броску магии - повышение сложности на 1 за каждые два действующих Эффекта. Это распространяется как на простые, так и на сложные Эффекты.

Мгновенные Эффекты переписывают Узоры или изменяют реальность и *прекращаются* – им не требуется дальнейшая поддержка. Если вы навсегда превращаете один материал в другой, или создаете что-либо из ничего и вкладываете в это Квинтэссенцию, чтобы сделать это реальным и постоянным, то оно становится частью Гобелена, и больше не требуют концентрации.

Заклятия и быстрое волшебство

Большая часть Традиций обучает наборам общепринятых Эффектов, называемых заклятиями. Заклятия позволяют магу применять техники, которые отрабатывались несколько лет или столетий. Заклятие уже вписано в установки и фокусы Традиции, и опирается на хорошо понимаемые принципы знаний о Сферах, присущих этой Традиции. Проще говоря, это формульное заклинание.

Как заклятие может быть сотворен любой Эффект – все, что часто использовалось, обрабатывалось, обдумывалось и использовалось вновь, со временем переходит в разряд заклятий. Маги одной Традиции часто меняют заклятия на услуги или информацию; хорошее заклятие

может облегчить сотворение Эффекта или подать магу идею о таком варианте использования Сферы, о котором он еще не задумывался.

Когда маг творит Эффект на лету, без использования заклятий, это называется быстрым волшебством. Оно немного грубее и сложность его использования повышается на 1. Поэтому, многие маги тратят много времени, оттачивая несколько излюбленных Эффектов, чтобы обратить их в хорошо известные заклятия. Что считать заклятием – решать Рассказчику. Однако можно предположить, то любой из основных Эффектов, присущих Сфере (описаны ниже) может быть заклятием у любой из Традиций.

Девять Сфер

Века назад Традиции и Конвенции создали систему Сфер для описания элементов вселенной. Каждая Сфера охватывает обширную область знаний и контроля. Даже если маги описывают магические эффекты терминологией своих парадигм, Сферы образуют те постоянные основы, с которыми маги работают. Вместе, Сферы охватывают все (или почти все) грани Теллуриана.

Многие маги уверены в существовании другой Сферы или Сфер. У каждой Традиции есть своя теория «Десятой Сферы», а Союз Технократии стремится создать Великую Теорию Унификации (*Grand Unification Theory*). Тем не менее, за века исследований, ни одна сторона так еще и не нашла сверх-Сферу или неизвестный элемент, способный занять ее место. Подобно Северо-западному проходу[1], «Десятая Сфера» манит учеников, но никогда не раскрывает себя.

Связи (Correspondence)

Специализации: Зачаровывание, Искажение, Гадание, Телепортация, Ограждение, Призывание.

Пространство, взаимосвязи, симпатические узы – все это доступно для управления после изучения Сферы Связей. Искажая пространство, или игнорируя его совсем, маг обретает возможность летать, быстро перемещаться или телепортироваться. Прозрение позволяет магу или видеть далекие места, или направлять магию на большие расстояния. А связь человека и объекта позволяет, при помощи соединяющего ритуала, направлять Эффекты.

Для мастера Связей расстояние – не проблема. Более того, для изучающих эту Сферу пространств и расстояний не существует. Через изучение общей Точки Связей, маги поняли, что все в мире находится в одном месте – или не занимает места вообще. Адепты Виртуальности, наиболее подкованные в изучении Связей, вывели теорию того, что все в мире находится во Всепространственной Точке или Точке Связей. И, если понять это единение, пространством можно просто пренебречь. Математически, пространство – всего лишь иллюзия, созданная мозгом для собственного удобства. Согласно таким теориям, люди, места и предметы, на самом деле, не занимают никакого пространства. Все является лишь Узорами, и пространство лишь объясняет их взаимоотношения.

Маги, склонные к мистике, видят Связи через теории заражения и симпатии. Две любые соприкоснувшиеся вещи «отпечатываются» друг в друге. И это может быть использовано Связями. Объектами и местами, чьи Узоры схожи, через это подобие можно управлять. Любая общность открывает возможности по управлению Узорами. Все-таки, всегда легче работать со знакомым, чем с неизвестным.

Само по себе, знание Связей весьма абстрактно. Опытный в их использовании маг способен измерять расстояния, находить взаимосвязь между объектами и перемещать Узоры. Соединившись с

другими Сферами, Связи становятся серьезным орудием. Правильное использование Связей позволяет магу превзойти пределы возможностей своих чувств, передать свою магию или действия к удаленным местам и объектам, пока у него есть возможность установить с ними какой-либо контакт. Связи позволяют магу видеть далекие места, людей или предметы, и, возможно, потрогать их, отправиться к ним или притащить их к себе. Однако, эта дверь открывается в обе стороны. Маг может установить контакт, но этот контакт может быть отслежен.

Описание расстояний и способов контакта, которые могут быть установлены и использованы Связями, приведены в таблице ниже. Чем больше не подходит предмет, чем больше пересекаемое расстояние, тем более высокой будет сложность Эффекта Связей. На эти расстояния могут быть направлены и другие Эффекты. Такой Эффект будет сложнее создать, но его можно будет направить на большие расстояния, за пределы доступного органам чувств мага и в места, с которыми он не знаком. Обычно, маг способен использовать магию лишь в пределах его прямого восприятия, но Связи позволяют обойти это ограничение. Эта Сфера позволяет магу направить Эффект за пределы видимости, границы слуха и так далее (Смотрите Таблицу Расстояний для Связей).

Несмотря на возможность изменять объекты и расстояния, Связи действуют исключительно на весь Узор целиком, если воздействие не было объединено с другими Сферами. Например, невозможно телепортировать куда-либо чье-либо сердце, используя только Связи. Вообще, Связи не воздействуют на Узоры напрямую – это требует применения других Сфер Узоров. Связи просто позволяют это воздействие осуществить, на весь Узор целиком, через пространства и расстояния. Если маг хочет использовать Сферы Узоров в сочетании со Связями, он ограничен только уровнем Связей (если оно ниже, чем значение Сферы Узоров). Так, маг может переместить что-то, используя только Связи. Но чтобы он мог изменить Узор на расстоянии, его опыт использования Связей не менее важен, чем опыт использования других Сфер.

Опытные мастера Связей кажутся отстраненными и чудаковатыми, будто их окружение им совсем не важно. На самом деле, они постоянно воспринимают свое окружение на неосознаваемом и недостижимом для других уровне. Взамен восприятия видимого, эти маги развили абсолютно точное восприятие своего текущего положения и окружения, что является результатом их хорошего изучения местности.

• Мгновенное восприятие пространства (Immediate Spatial Perceptions)

Базовые знания Связей дают магу возможность на подсознательном уровне точно измерять расстояния и площади. Простой Эффект усиливает восприятие магом пространства, даруя ему ощущение расстояний и направлений. Маг может творить заклинания, позволяющие ему ощутить структуру окружающего его пространства, используя магические чувства, чтобы определить положение других Узоров даже за пределами возможностей обычных органов чувств. Правильным подбором Эффектов маг может определять искажения пространства или находить врата, воронки, червоточины и другие разрывы в ткани реальности на воспринимаемом расстоянии.

В сочетании с другими Сферами Узоров, маг может определить конкретные размеры и расстояние до существ, предметов или сил. При помощи более абстрактно ориентированных Сфер, маг может грубо определить местоположения разумных существ, местонахождение и мощность Узла или расстояние до мест, где происходили какие-либо странные и непонятные случайности.

•• Почувствовать пространство, коснуться

пространства (Sense Space, Touch Space)

При помощи гадания и мысленного представления, маг может выводить свои чувства за пределы физического тела. Маг получает возможность коснуться чего-то или почувствовать что-то физически на расстоянии, а также использовать магию, чтобы увидеть места, находящиеся вдалеке. Маг выбирает одну цель и творит подходящий Эффект, чтобы заглянуть туда. Восприятие удаленной местности как бы создает связь между этим местом и магом – искажение, создаваемое Связями, когда маг устанавливает контакт между своим Узором и тем местом. И оно может быть обнаружено при помощи простейшего восприятия Связей. Этот же контакт усиливает восприятие мага, позволяя ему творить в прозреваемых местах магию. Либо же, маг может создавать защиту, которая подавляет магическое наблюдение, а также защищать видимые им Узоры от зачаровывания или перемещения, усиливая «хватку пространства» или ограничивая подобное дальновидение.

Объединяя ощущения и касания Связями с другими Сферами Узоров, маг обретает возможность влиять на удаленные Узоры. Маг может потянуться и коснуться находящегося вдали камня, а потом использовать Материю в сочетании со Связями, чтобы взять его в руки, зачаровывая его на расстоянии. Точно также, маг может перемещать и животных, используя зачаровывающее влияние Связей и Жизни. В любом сочетании Сфер Узоров со Связями маг, для произведения Эффекта, ограничивается уровнем наименьшей из доступных ему Сфер. В сочетании с другими Сферами, «дальнобойные» Связи позволяют магу найти кого-либо, чтобы установить с целью ментальную связь или прочесть ее мысли, либо управлять вероятностями на расстоянии. А также искать сильные источники Квинтэссенции, чтобы управлять или даже заглядывать в отдаленные миры духов.

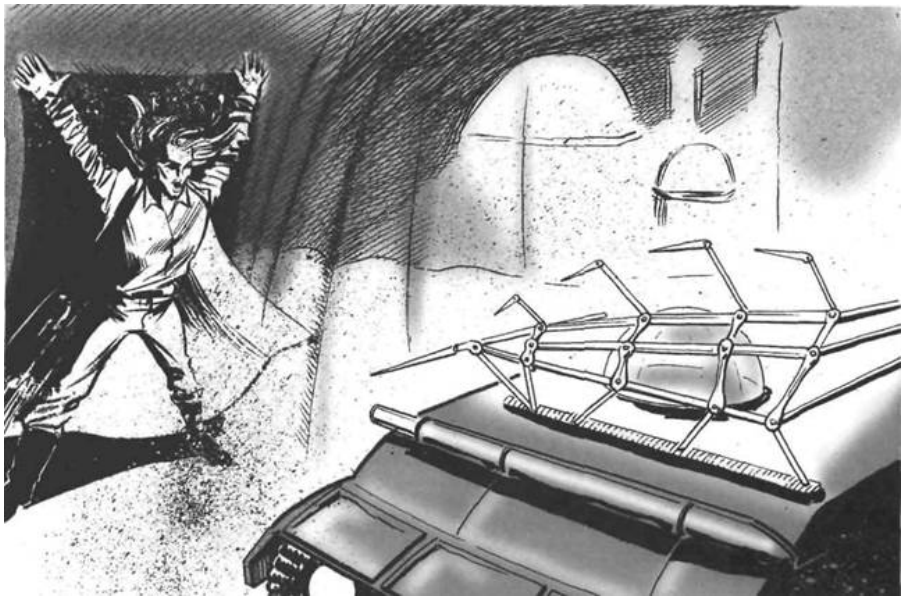
••• Пронзить пространство, запечатать Врата, рассеянное восприятие (Pierce Space, Seal Gates, Co-locality Perception)

Разорвав саму ткань пространства, маг может открыть узкий проход в другое место и шагнуть в него. Если раньше маг мог только видеть отдаленные места, то теперь он может туда телепортироваться. Магу нужно только знать место назначения – хотя он может проложить путь, куда придется, хоть это и опасно – а потом произвести подходящий Эффект, который сменит местоположение его Узора. Также возможно и усиление или разрушение связей различных Узоров. При этом, Узоры, на которые было произведено воздействие, установят между собой более сильные узы – или ослабят их. И впоследствии это может быть использовано при помощи Связей.

Если маг укрепляет пространство, а не разрывает его, то он получает возможность запечатывать Врата и ограничивать действие Эффектов Связей. Маг может сделать определенную местность полностью недоступной – как обычными способами, так и при помощи Связей – и может распространить этот Эффект на все Узоры, кроме самого мага.

И, наконец, умеренное знание Связей позволяет магу видеть несколько мест одновременно. Хоть маг и может открыть Врата только в одно место или управлять отдельными Узорами без особых усилий, он может использовать дальновидение, чтобы наблюдать за несколькими местами единовременно. Способ видения зависит только от его парадигмы. Это могут быть как миражи, так и набор чередующихся образов разных мест.

В сочетании со Сферами Узоров, маг может использовать Связи, чтобы телепортировать Узоры или передвигать предметы на расстоянии. Маг протягивает руку и обходит пространство, касаясь предмета на расстоянии. Поиск в нескольких местах единовременно позволяет магу



проводить очень точные расследования, особенно если для поиска конкретных результатов применяются другие Сферы.

•••• Разрыв пространства, умножение себя (Rend Space, Co-locate Self)

Адепт Связей может не только прорываться сквозь Кружево, создавая разрывы и дыры в пространстве, но и оставлять эти возмущения в каком-то одном месте, чтобы через них могла пройти не только его Узор. Маг может создать постоянную червоточину или врата, которые будут пропускать всех, или может изменить пространство так, чтобы целиком вырвать что-либо из хватки Кружев. Пространство, на этом уровне, не обязательно будет меняться, но различные его точки могут быть соединены, или Узоры могут быть перемещены в новые места – и даже за пределы общего представления о «пространстве». В сочетании с различными защитами, действие Врат может быть выборочным, чтобы они пропускали только определенные типы Узоров.

Заставив собственный Узор проявиться в нескольких различных местах, маг может казаться находящимся в нескольких местах единовременно. Правильное использование других Сфер позволяет магу думать (при помощи Разума) и даже действовать (при помощи Жизни) по-разному в каждом из этих мест.

Магия Узоров позволяет мастеру Связей не только перемещать и телепортировать предметы, но и творить Врата, которые искажают или удаляют определенные Узоры. Они могут быть даже перемещены в свой отдельный пространственный пузырь, отделенный от остальной вселенной. В этом пузыре маг может в безопасности изучить этот предмет или оставить его там, где его никто не найдет или использует.

••••• Искажение пространства, наложение (Mutate Localities, Co-location)

Высшее мастерство Связей позволяет магу не только соединять различные места или разделять их, но и изгибать, скручивать и растягивать саму реальность, как жевательную резинку. Маг может увеличивать дистанции и масштабы, а также искажать сами принципы углов и расстояний. Метровый прут может вытянуться на 3 метра, или оружие может быть зачаровано так, что пуля, вылетев из искаженного ствола, попадет в стрелка – поскольку пуля пойдет по искаженному пространству.

Если Адепты Связей могут разделять свое сознание, восприятие и самих себя, чтобы видеть и действовать в нескольких местах, то Мастера могут сводить воедино целые куски пространства, заставляя их

свободно взаимодействовать. В отличие от врат, через которые перемещаются разные вещи, друг на друга накладываются целые куски местностей. Предметы и существа могут находиться в двух местах одновременно, поскольку эти места теперь едины. Предметы же могут быть обработаны так, чтобы они накладывались друг на друга без вреда для себя – фактически, в одном месте единовременно может находиться несколько предметов.

Мастера Связей могут использовать другие Сферы, чтобы другие Узоры в многослойном пространстве взаимодействовали друг с другом самым необычным способом, или чтобы находиться одновременно в разных местах в независимых телах и с независимым мышлением, либо проявить частичное искажение предмета в его физических характеристиках, а также, чтобы ограждать определенные места от вторжения.

Эффекты Связей

• **Отслеживание контактов (Sense Connection).** Высшее мастерство Связей позволяет совмещать пространства или мять их, как пластилин. При помощи подходящих ритуалов эти искажения могут быть обнаружены. Этот Эффект особенно полезен, когда нужно определить наличие неподалеку Врат, либо установить наличие удаленного магического наблюдения за местностью или магического манипулирования предметом. Также, маг может установить наличие у Узора особой связи с другим Узором. Очевидно, этот Эффект полезен для использующих симпатическую магию, либо при установлении полезности предмета или места для сотворения определенного Эффекта. Заметьте, что маг не обязательно узнает, что с чем соединено. Этот Эффект всего лишь указывает на наличие или отсутствие работы Сферой Связей.

• **Образ местности (Landscape in Mind).** Этот Эффект – одно из простейших упражнений в Сфере Связей – дает возможность магу воспринимать окружение без задействования обычных чувств. Сконцентрировавшись и проведя ритуал, маг может «чувствовать» или воспринимать огромные участки пространства, хотя до очень далеких мест дотянуться магически сложно (требуется много успехов), а полученную информацию разум воспринимает с трудом (обычно, для восприятия местности большей, чем квартал города, требуется использование Сферы Разума).

• **Где я? (Whereami?)** Абсолютное чувство пространства дает магу возможность точно определять свое текущее местоположение. А при использовании Духа, маг может даже интуитивно определять свое местоположение в мирах духов. Таким образом, маг в принципе не может потеряться где-либо в пределах Теллуриана. Сфера Разума позволяет установить достоверность того, что маг видит, и, таким образом, определить спит ли он или галлюцинирует. Естественно, эта информация могут быть изменена или блокирована **Стенами**, а также перепутана Парадоксом или Безмолвием. В большинстве случаев, этот Эффект просто дает возможность магу грубо определить свое местонахождение по ориентирам местности, и найти путь домой или выход. Этот Эффект получил свое название от Адептов Виртуальности, которые используют заложенные в компьютер карты, чтобы определять свое текущее местоположение.

•• **Призыв (Apportation).** Хоть основ Связей и недостаточно, чтобы с безопасностью телепортироваться на большие расстояния, маг имеет возможность воздействовать на некоторые небольшие Узоры. Быстрый Эффект переносит предметы или существа к магу или от него. Также, магу приходится использовать подходящую Сферу Узоров – обычно Жизнь или Материю. Призыв не может воздействовать на Узор более сложный, чем уровень Связей мага. То есть, даже Мастера Жизни и Материи, обладая настолько малым знанием Связей, могут перемещать

только очень простые Узоры – растения и очень простые животные для Жизни, простые однородные вещества для Материи.

•• **Дальновидение (Correspondence Sensing)**. Древнее искусство гадания имеет множество форм. Маг может использовать маленькую камеру, полированный хрустальный шар, магическое зеркало и тому подобное – результат всегда один: маг устанавливает контакт между своими органами чувств и нужным местом. Там маг может использовать свои обычные органы чувств, и наблюдать за разворачивающимися событиями, слушать переговоры и тому подобное. При помощи Сфер Духа и Времени маг даже может заглядывать в другие времена или миры духов, хотя такие Эффекты будут более сложными и полными помех или необычных результатов.

Дальновидение может идти по следам, обнаруженным более простым **Отслеживанием Контактов**, позволяя магу не только обнаружить Врата или чье-то наблюдение за местностью, но и посмотреть, куда ведут Врата или обнаружить наблюдателя. Также, может потребоваться магия Духа, если эти следы уводят за Барьер или ведут в защищенные Миры.

Как только маг узнает методику дальновидения, он познает и способы защиты от нее, творя контрмагию против других шпионов, используя свои познания в Связях и способах дальновидения, чтобы блокировать восприятие шпиона.

•• **Стена (Ward)**. Маг способен как видеть далекие места, так и защищаться от подобного наблюдения. Стена отрезает большинство способов сверхъестественного наблюдения. Маги просто создают барьер, защищающий от контактов, образуемых **Дальновиденьем**. Этот Эффект противопоставляет успехи, набранные в его создании, успехам любой попытки гадания. То есть, старательно и умело выстроенная Стена защитит даже от настойчивых шпионов, а сложенная наскоро – просто слегка исказит картинку. Каждый успех, полученный при создании Стены, отнимает по одному успеху от броска любой попытки магического слежения, а любая попытка шпиона пробиться сквозь Стену будет весьма заметной, если, конечно, шпион не будет достаточно осмотрителен, и не будет восстанавливать Стену, пробиваясь сквозь нее.

При использовании дополнительных Сфер, Стена может быть установлена с дополнительными условиями или защитами. Например, Стена, для установки которой использовалась Сфера Разума, может пропускать определенных наблюдателей или тех, кто находится в нужном состоянии рассудка, либо знающих пароль. Магия Времени может сделать Стену проходимой для сторонних наблюдателей только в определенный отрезок времени. Материя и Жизнь позволяют устанавливать Стены прямо на Узоры, что делает наблюдение за ними более сложным.

Как только маг обретает способность пронзать или укреплять пространство (Связи 3), он может возводить Защиты, перекрывающие доступ в определенное место вообще. Защита может выглядеть, как силовое поле, ряд сияющих рун или не иметь зримого проявления вообще. Сферы, использованные в создании такой Защиты, указывают, от чего они защищают. Материя, например, может останавливать пули, железо и радиоактивные материалы. Силы – защищать от определенных стихий. Жизнь отпугнет определенные существа или виды существ. Дух, естественно, защитит от демонов и духовных существ. Защита, усиленная использованием подходящей Сферы, укрепляет пространство против определенных существ, не пропуская их. И все, против кого Защита настроена не была, пройдут сквозь нее без всяких проблем. Однако Защита против духов все же будет пропускать их заклятья и метательное оружие, поэтому будьте осторожны! Защиты, обычно, ставятся на местность, и если маг не потратит много сил и времени,

указывая длительность и взаимодействие Эффектов, существовать она долго не будет.

••• **Единство (Chain)**. «То, что находится внизу, аналогично тому, что находится наверху»[2]. Похожие объекты часто имеют одинаковый Резонанс, и перемены в одном могут изменить другой. При помощи Связей, маг усиливает или ослабляет узы между местами или предметами. Такое единство является мощным инструментом в построении магических уз, а также хорошей защитой от наблюдения и атак Связями. Простой Эффект Единства позволяет магу изменить взаимосвязь между двумя Узорами, как указано в Таблице Расстояний Связей.

••• **Шаг на семь миль (Seven-League Stride).** Легенды гласят, что Орден Гермеса создал волшебные сапоги, которые переносили их хозяина с каждым шагом на семь миль. Хоть эти сапоги и остались в прошлом, этот Эффект повторяет их возможности. Опытный маг способен перемещаться из места в место практически мгновенно. В зависимости от типа примененной магии, маг может показаться расплывающимся по мере движения, или просто исчезнуть здесь и проявиться в нужном месте. Как бы то ни было, маг переносится в любое желаемое место, хотя в хорошо известные места, конечно, попасть легче.

Как маг может переносить себя, так, подходящим Эффектом, могут быть перенесены предметы и существа. Простой **Призыв** может воздействовать только на простые Узоры, но по мере того, как у мага растет знание Связей, он получает возможность воздействовать на все более сложные Узоры. Вариантами **Шага на семь миль** можно переносить простые живые существа и составные объекты. Мастера и Адепты Связей могут использовать доступные им сложные ритуалы, чтобы перемещать других людей или транспортировать крупные и необычные субстанции.

Сочетание **Шага на семь миль** с **Дальновидением**, дает магу возможность перемещаться в любые места, которые возможно наблюдать – это полезно, если маг не желает случайно угодить в опасное место. А при помощи **Отслеживания контактов**, маг может засечь шпиона, обнаружить его местонахождение и переместиться к нему.

••• **Аргус (Filter All-Space).** Распространяя свои чувства на весь Теллуриан, маг обретает возможность искать определенные предметы или создания. Начальный Эффект Связей **Дальновидение** дает возможность следить за определенными местами или Узорами, но этот ее более развитой вариант дает магу возможность единовременно наблюдать за несколькими местами! Маг воспринимает все, что происходит в наблюдаемых местах, что может потребовать помощи Сферы Разума.

Маг, который не ищет чего-либо определенного, может просто разделить свое восприятие по нескольким местам, погрузившись в хаос воспринимаемой информации. И наоборот, правильная фильтрация, особенно в сочетании с достаточным знанием Узоров, позволяет магу следить за несколькими местами в поиске определенной цели. А найдя искомое, маг может перестать следить за другими местами.

•••• **Пространственный пузырь (Bubble of Reality).** Выводя объект из взаимодействия с «пространством», Адепт Связей переносит его в отдельное карманное измерение. Вообще, объект находится за пределами пространства, но это неважно. Боле важно то, что обычные пространство и реальность не способны взаимодействовать с объектом. Однако маг, все же, может, при помощи Связей, установить контакт между обычным пространством и объектом в «пузыре», так что, его можно вернуть обратно или исследовать его, пока он находится в этом

коконе. Обычно, объект находится в этом пузыре, а при необходимости с ним устанавливается контакт. Если маг желает установить постоянный контакт, заставляя текущую привязку пузыря перемещаться или охватить большие пространства, это потребует от него достаточно серьезных усилий.

•••• **Врата Гермеса (Hermes Portal).** Независимые врата или проходы в другие места – основа магического путешествия. Орден Гермеса заявляет, что разработал особый Эффект, который создает в Кружеве постоянные Врата, а затем накладывает **Защиту** (смотри **Стена**), чтоб через них могли пройти только разумные существа и только по собственной воле. Такие Врата творятся для быстрого и доступного перемещения между двумя местами, и маг легко может сделать их доступными для других.

Обычно, хорошо защищенные Врата напоминают окно в неосвещенную комнату. Дальновидение дает магу возможность видеть их другой конец. Либо же Врата могут пропускать свет, и тогда будут казаться панорамой места назначения. Без Защиты, через Врата может спокойно пройти все, что находится по другую их сторону – У Лун, по слухам, используют Эффект, называемый *Цуйхо*, поражая врагов огнями Небес (Врата с фотосферы Солнца). Любой тип Врат является вульгарным Эффектом, хотя защищенные Врата обычно требуют больших усилий для своего создания, ввиду их большей безопасности. Естественно, наложение Защиты на Врата требует знания определенной Сферы (обычно Жизни, Материи или Разума).

Порталы можно открывать в многие и разные места одновременно. Такой портал может открываться по особой мысли или пароля (при помощи Разума), в ряд мест (при помощи Времени), в различные места в зависимости от субъекта (при помощи Материи или Жизни). Особенно защищенный портал будет переносить всех, кто не знает нужного пароля, в одно место, а все их имущество – в другое. Такие порталы соединяют тяжело укрепленные Узлы и Часовни, поскольку магические средства защиты позволяют магам легко узнавать, кто использует портал и куда он направляется.

•••• **Клонирование (Polyappearance)**. Вместо исчезновения в одном месте и появления в другом, Адепт Связей может просто раскопировать себя, отправив свои клоны в несколько мест одновременно. Наблюдатели в этих местах могут увидеть, как маг реагирует на происходящее во всех этих местах. То есть, маг может реагировать на то, что в одном месте есть, а в другом – нет. Маг одновременно воспринимает все места, в которых находятся его копии.

Если маг находится в нескольких местах одновременно, вовсе не значит, что он может заставить взаимодействовать множество объектов. Маг может взять или использовать что-то в одном месте, но это не окажет никакого эффекта на другое место, в котором находится маг, если для телепорта или умножения предмета не была задействована магия Связей. Также, маг испытывает на себе происходящее сразу во всех местах. Если мкг одновременно находится на открытом пространстве и в маленькой комнате, то стены маленького помещения полностью перекроют ему обзор – поскольку, фактически, существует только один маг, воспринимающий множество мест. Подвергнутся нападению во множестве мест – весьма неприятно...

С другой стороны, такая размноженность может отказаться преимуществом. Акашийцы клонируют себя, чтобы наносить множество ударов с множества сторон, а Герметисты одновременно проводят встречи с множеством групп.

Если маг желает получить информацию из множества мест, то ему не обойтись без помощи Разума. При помощи Жизни и Основ, маг может наделать дополнительных тел, а Разум разделит внимание по ним всем.

Но только одно тело единовременно имеет возможность творить магию – фактически, внимание мага фокусируется только на одном теле одновременно.

••••• **Наложение (Co-location)**. При помощи этого странного Эффекта, маг может объединить множество мест и позволить им свободно взаимодействовать. Наложенные друг на друга объекты не претерпевают какого-либо вреда, потому что являются едиными друг с другом. Однажды разделившись, они уже не наложатся друг на друга снова. Наложение целых пространств – а не только объектов – тоже возможно, но это слишком вульгарно, сложно и, обычно, это творится только безумными и отчаянными магами.

••••• **Изменения пространства (Spatial Mutations).** Истинное мастерство в использовании Связей заключается в том, что маг имеет возможность изменять расстояния и направления по своему желанию. Хоть маг и не может «создать пространство» как таковое, он с легкостью может изменять воспринимаемые расстояния, без изменения всего остального мира. Он способен изогнуть окружающее его пространство, придавая ему причудливые формы, не пропускающие внутрь предметы и существа. Для находящихся внутри пространство кажется нормальным, в то время как для находящихся снаружи оно искажено. Объекты могут казаться сжатыми, увеличившимися или искаженными, хоть подобная магия и не воздействует на них напрямую – она всего лишь заставляет их выглядеть иначе для всего остального мира..

Поскольку маг может изменять направления и расстояния, он может сделать объект меньше, относительно себя, но этот предмет будет по-прежнему сохранять ту же массу и прочность. Он может сделать предмет больше, но он не станет более упругим. Фактически, свойства различных Узоров не меняются – изменяется лишь их внешний вид в трехмерном пространстве.

Энтропия (Entropy)

Специализации: Хаос, Судьба, Удача, Система, Распад.

Удача, судьба, шанс и хаос – основы изучения Энтропии. Эта Сфера изучает систему и случайность – и, таким образом, познает совершенно случайное созидание и разрушение. Со временем, все распадается на случайные компоненты, и, аналогично, несвязанные, разрозненные ситуации образуют конечный результат. Энтропия, будь то термодинамическая теория или метафизическая метафора, описывает довольно простой факт – все разрушается, но из обломков рождаются новое.

Для магов, заинтересованных в совпадениях и шансах, Энтропия открывает широкие возможности. Маг оказывается способен воспринимать сам поток возможности. Детерминизм и хаос для изучающего Энтропию равны. Он получает возможность примечать шансы на ходу, видя, где возможность примет странный ход. А при достаточном мастерстве, он даже может воздействовать на вероятность, вызывая перемены и случайные события по собственному желанию. Маг вряд ли сможет просчитать, что он, в конце концов, получит, но, по крайней мере, удача и неудача будут в его руках.

Если обратиться к физике, то к Энтропии, также, относится понимание распада систем[3]. Хоть маг не имеет возможности воздействовать на Узоры, пока не достигнет высшего мастерства в этой Сфере, высшие уровни Энтропии позволяют ему, образно выражаясь, разрывать Сущее, усиливая его естественную – или неестественную – меру хаоса. Материя распадается. Силы рассеиваются. Создания и твари умирают. Это урок Энтропии – все гибнет.

Изучающие Энтропию маги встают либо на путь порядка, либо на путь хаоса. Изучающие порядок всматриваются в схемы, в пути, по которым события перетекают из одного в другое, а также законы, по которым из старого возникает новое. Маги хаоса изучают распад систем, разрушение материи и случайные события, которыми полны случайности и возможности. Кроме того, каждый тип мага будет интуитивно понимать разрушающие и созидающие силы.

Сама по себе, Энтропия не может быть использована для атаки Узоров Жизни до четвертого уровня – то есть, напрямую Энтропией способны атаковать только Адепты и Мастера. Но непрямое воздействие Энтропии – неудача, разрушающиеся здания и просто прогнившие узлы совпадений – может причинять вред без всяких проблем.

Неудивительно, что Мастера Энтропии часто несут немалый Энтропийный Резонанс. Они обладают почти осязаемой аурой, которая создает впечатление присутствия на своем месте и солидности – или же полной неуместности. Иногда создается впечатление, что эти маги все время появляются в нужном месте в нужное (или ненужное) время. Восприимчивые и обладающие высокой Осведомленностью (*Awareness*) маги отмечают, что маги Энтропии несут что-то вроде темного первобытного дыхания, исходящего из вихрящегося, энтропийного ядра.

• Восприятие рока и удачи (Sense Fate and Fortune)

Базовые знания Энтропии позволяют магу определить движение судьбы. Маг вглядывается в извивы возможностей, определяет места, где шансы изменяются или ускоряют свое движение, подмечает завихрения нежелательных событий и видит слабые места объектов. Маг может определить, что имеет наиболее удачные характеристики, и что находится на грани разрушения. Хоть эти ощущения и далеки от совершенства, они делают мага опасным игроком, и дают ему возможность видеть удачные моменты.

Объединяя ее с различными Сферами Узоров, маг получает возможность видеть слабые места Узоров, а также где разрушение идет естественным путем. Маг, также, может определить удачность и удачливость какого-либо объекта или существа. Объединенные с Энтропией Связи дают магу возможность определить место, где может произойти необычное событие, а Время дает узнать, когда конкретно это произойдет.

•• Контроль вероятностей (Control Probability)

После изучения нитей Кружева и их взаимодействия друг с другом, маг получает возможность незаметно вмешиваться в работу Судьбы. Хоть эта способность и не всегда воздействует на Узоры напрямую, она дает магу возможность изменить вероятности таким образом, что это изменит направления развертывания Кружева. Ученик может ухватить толстые нити вероятности там, где они собираются, и переплести их так, как ему захочется. Хоть тонкая манипуляция ему по-прежнему недоступна, маг способен добиться того уровня контроля, который позволит ему определить исход простых событий.

Наблюдая за различными событиями, маг может отличить заранее установленные или настроенные определенным образом схемы от всецело случайных. В любую схему, где присутствует случай и имеет место хаос, маг может внести незначительные изменения, заставляя случайность плясать под свою дудку. Так, маг может получить хороший набор карт при игре в покер, незаметно воздействовать на бросок костей, либо вытянуть не тот носок из ящика. Чем сложнее событие, тем сложнее на нее повлиять. Поэтому, магу проще всего поддаются достаточно простые и незаметные изменения. Маг не влияет на окружающие его Узоры прямо. Вместо этого, он провоцирует шанс и

действие определенного события.

Объединяя ее с различными Сферами Узоров, маг иногда может определить, как несколько предметов, существ или сил будут взаимодействовать между собой, а также которые из них встретятся. В сочетании с более эфемерными Сферами, маг может найти систему в кажущихся случайными флуктуациях Барьера, уточнить, кому первому придет в голову определенная идея или повлиять на событие, которое произойдет в определенное время.

••• Воздействие на предсказуемые Узоры (Affect Predictable Patterns)

Чем более предсказуем Узор, тем легче магу понять, как он устроен – и как он ломается. Обретя, наконец, возможность контролировать Энтропию в других Узорах, маг может вызвать хаос в статичных Узорах или остановить их распад. Конечно же, природа, в конце концов, берет верх. Невозможно избежать Судьбы и полностью исключить влияние шанса. Однако маг может немалой степени контролировать случайные события, заставляя их подзадержаться, или произойти раньше, чем должно и, таким образом, вынуждая Узоры встретить свой природный конец раньше или позже, чем обычно.

На этом уровне, маг может воздействовать только на предсказуемые, прогнозируемые Узоры, вроде Сил или Материи. Узоры Жизни, с их постоянными переменами, с трудом поддаются прямому воздействию мага.

Поскольку маг обрел способность вмешиваться в действие созданных по определенной схеме Узоров, он может вызвать распад и поломку механизмов и систем, либо же предотвратить их. Он может сломать прибор, вызвать необычный сбой в его работе или же заставить его работать после того, как он должен был бы сломаться. Такие благословения и проклятия рано или поздно прекращают действовать – и энтропия часто берет свое – но в определенный момент времени они могут быть весьма полезны.

Объединяя ее с различными Сферами Узоров, маг может не только воздействовать на Узоры Энтропией напрямую, но и управлять тем, как Узоры будут взаимодействовать друг с другом. Так, маг может сделать компьютер, в котором годами не будет сбоев или который будет нечувствителен к скачкам напряжения в сети.

•••• Воздействие на Жизнь (Affect Life)

Живые Узоры растут, меняются, приспосабливаются… Из-за постоянных перемен они непредсказуемы, и их сложно просчитать или подвергнуть воздействию Энтропии. Однако Адепты Энтропии достигают того уровня силы, на котором они получают способность воздействовать на подобные сложные образования, а также влиять на развитие и изменение жизни. Адепт узнает как живое растет, развивается, изменяется, приспосабливается и умирает. Изменяя во многих точках естественный ход жизненного цикла, Адепт может незаметно направить его в новых направлениях, в то время как более простое воздействие будет попросту откорректировано.

На этом уровне маг может использовать Энтропию, чтобы воздействовать на Узоры Жизни и их развитие, даруя им долгое существование, удачу и здоровье. Либо же – быструю гибель и деградацию рода. Хоть Узоры Жизни и не затрагиваются напрямую, происходящие вокруг них события потихоньку подталкивают их в нужную магу сторону.

Объединяя ее с различными Сферами Узоров, маг может прямо воздействовать на живые существа, заставляя их быстро гибнуть или

быстро излечивать ранения и болезни. Удача может проявиться в быстром излечении от болезней, в то время как проклятие добавит жертве проблем.

••••• Воздействие на разум (Affect Thought)

Мысль, пространство и время подвержены переменам не меньше, чем нечто более материальное. Мастер Энтропии может изменять даже эти универсальные принципы.

На этом уровне, маг может воздействовать на взаимодействие многих других Сфер магии. Хоть он и не может их знать достаточно хорошо, маг способен влиять на случайность, по собственному желанию сводя и разделяя стихии, разрушая устаревшие концепции или конструкции и, тем самым, меняя их.

Со временем идеи меняются, на смену им приходят новые взгляды и воззрения. Города и дома теряют население или обретают все большую известность. Даже само время имеет моменты некоторой приостановки, которые следуют после периодов резких перемен. Мастер Энтропии может все это видеть и на все это влиять. Идеи можно изменить, развить, привести к славе или забвению. Крупные нити совпадений могут быть собраны в единый узел или распущены, образовав период абсолютной нормальности. Воздействуя на определенные черты, маг может изменить природу и важность места для людей.

Эта интеллектуальная энтропия порождает настоящий мем – идею настолько сильную и навязчивую, что она порождает изменения самим фактом своего существования. Распространяя эту идею, Мастер может заставить других изменить свои взгляды и восприятие реальности. Он не переделывает Узоры. Он, скорее, открывает шлюзы возможностей, и, подобно садовнику, направляет рост событий в нужную сторону.

Естественно, настолько высокий контроль Энтропии можно связать со множеством Сфер для порождения различных Эффектов. Маг может всегда оказываться в нужное время в нужном месте. Он не только может изменять чужие взгляды, но и навсегда отправить их в Лету. Он может ускорить эволюцию живых существ или развитие идей, либо же отложить это на другое время.

Эффекты Энтропии

- **Найти недостатки и нарушения (Locate Disorder and Weakness).** Используя восприятие Энтропии, маг может найти области хаоса, беспорядка и разрушения. Простой Эффект показывает, примерно, где объект может сломаться, где может что-то случайно произойти, а также где может нарушиться последовательность событий. При большем количестве успехов маг может получить более детализованную и точную информацию.

Сконцентрировавшись на организованном Узоре, маг может найти его самую хаотичную и разболтанную часть. Это может быть полезным для нахождения мест, сложных для понимания, или для обнаружения мест, где несколько небольших изменений будет сложно обнаружить.

Сконцентрировавшись на Узоре, маг может определить его слабейшие места и провести в их направлении сокрушительнейшие атаки. Использование магически усиленного восприятия позволяет магу применить Энтропию, чтобы усилить бросок на атаку (смотри параграф «Магическое Усиление Способностей»).

- **Кольцо истины (Ring of Truth).** Есть люди, которые верят, что судьбу можно подтолкнуть. Провидцы излагают пророчества и события набирают ход, люди делают заявления, которые, оказывается, несут немало правды. Внимание к судьбе (или к схемам, которые указывают,

лжет ли человек или в чем-то прав) может указать магу на надежность чьих-либо слов.

Кольцо Истины, определяя точность, в каком-то роде связывается с судьбой. Но хоть этот могучий Эффект и позволяет определить ложь или важность чьих-либо слов, он имеет свои пределы. Маг может анализировать лишь то, что имеет отношение к нему – вопрос или тема, не имеющая отношения к магу, не может быть проанализирована. То есть, маг не может спросить случайного прохожего или даже товарища по кабалу о чем-либо связанном с Технократией и выловить из их слов правду, если вопрос не имеет отношения к нему самому. Кроме того, этот Эффект не является непогрешимым, и может оставить мага с кучей неполных ответов. Судьба переменчива. «Ответ неопределенный. Попробуйте еще раз потом»[4].

•• **Удача новичка (Beginner`s Luck).** Есть статистическая вероятность, что любая случайная попытка сделать что-либо увенчается успехом. Играя в гольф, вы можете одним ударом загнать мяч в лунку, даже если держите клюшку в руках первый раз в жизни. Или, стреляя из винтовки первый раз в жизни, сразу попасть в десятку. Но проделать что-либо подобное во второй раз весьма сложно, так как шансы повторить это становятся весьма маловероятными. Одно удачное попадание – это в пределах возможного. Но невозможно даже поверить в пять точных ударов подряд, совершенных любителем.

Большинство магов согласны, что навык и практика, так или иначе, побивают слепую удачу. Однако, когда им предстоит сделать что-либо, чем они раньше никогда не занимались (или в чем им никогда не везло), маги могут использовать этот Эффект, чтобы призвать силу удачи новичка и совершить невозможное.

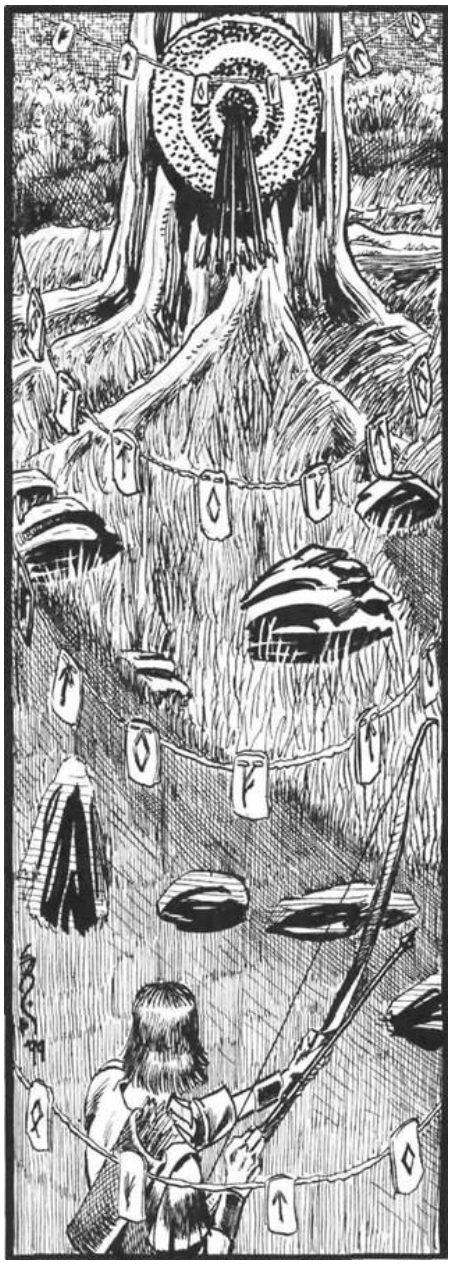
За каждый успех, набранный в броске этого Эффекта, Рассказчик может добавить один успех к броску любого немагического Навыка, в котором у игрока есть два или меньше очка, вдобавок к успехам, которые маг набрал сам. «Автоматические успехи» этого Эффекта сохраняются до тех пор, пока маг не сделает чего-нибудь впечатляющее, после чего магия истает.

Сложность каждой последующей попытки использовать этот Эффект для того же навыка, будет увеличиваться на 1, демонстрируя все уменьшающийся эффект. Маги, желающие и дальше демонстрировать впечатляющие успехи, должны развивать требуемый Навык – никто не может остаться новичком навсегда.

•• **Игры удачи (Games of Luck).** Контролируя местную вероятность, маг может повлиять на исход любой игры, в которой присутствует шанс. Он может сказать, какая лошадь придет первой, кто соберет выигрышную комбинацию в покере или что выпадет на игральных костях. Как и в случае со всеми подобными Эффектами, успехи мага уменьшаются по мере продолжительности его использования. При небольшом количестве успехов, маг может влиять на события, но не всегда получит желаемый результат. А при большом их количестве, маг получает неплохой (но не полный) контроль над исходом таких игр случайности. Хоть и кажется, что этим маг может заработать немалое количество денег, шанс всегда может перехватить кто-то другой. Кроме того, крупье, скорее всего, не позволят вашему Адепту Виртуальности использовать ноутбук при игре в покер.

••• **Как часы (Like Clockwork).** Основанные на точности Узоры могут быть улучшены или защищены этим простым Эффектом. Защищая Узор от действия сил Энтропии, механизм может быть не только огражден от гнили и ржавчины, но и сделать так, чтобы они годами великолепно работал, без сбоев и ошибок. Естественно, время, рано или поздно, берет свое, поэтому этот Эффект нельзя сделать постоянным. Однако он способен продлить срок жизни и увеличить

надежность всех видов механизмов, особенно если за ними правильно ухаживать (это относится, преимущественно, к часам, компьютерам и тому подобным точным приборам). Технократы широко применяют этот Эффект, просто ухаживая за своими машинами и приборами. Традиционалисты же могут накладывать на приборы чары и благословения, чтобы добиться того же самого. Число успехов при произведении этого Эффекта, определяют длительность его действия и размер предмета, ограждая его от старения. Также, успехи создают защиту от атак Энтропией, направленных на защищаемый объект – прежде, чем портить объект, число успехов в броске атаки должно превзойти число успехов защитного Эффекта.



••• Смерть машин (Slay Machine). Энтропия может защитить хрупкие Узоры от поломок и ветшания. Но, в то же время, хаос может быть их источником. Усиливая и ускоряя процессы неточности и отказа, изучающий Энтропию способен превратить современный прибор или механизм в груду утиля – или, по крайней мере, вызвать в его работе столько сбоев, что толку от него уже не будет.

Число успехов указывает на объемы хаоса, которыми маг намерен наполнить определенный механизм. В сложных машинах маг может вызвать поломки узлов, разрывы приводных ремней, изгибание валов и осей, а также срыв шатунов. Электронные компоненты страдают от коротких замыканий. Компьютеры выдают разнообразные сбои и ошибки в вычислениях. Простые материальные Узоры распадаются с большей скоростью – вода испаряется, сталь ржавеет, древесина гниет, а медь покрывается патиной. Используйте Таблицу Повреждений и Длительности, чтобы определять, объем полученных целью повреждений. Пары успехов будет достаточно, чтобы испортить персональный компьютер, но для превращения в хлам паровоза будет нужно не менее 10 успехов.

•••• Груз прожитых лет (Blight of Aging). Насыщение Узоров Жизни Энтропией может вызвать всевозможные негативные последствия, но, преимущественно – ускоряя процесс старения. Маг не указывает конкретные проблемы. Он, скорее, просто проклинает жертву, вызывая ее быстрое старение. Хоть Узоры Жизни, обычно, восстанавливаются сами, правильно подобранным воздействием Энтропии в них можно вызвать множество расстройств, которые, со временем, приведут их к смерти. Результатами воздействия может быть быстрое старение, рак, расстройства внутренних органов, а также многочисленные инфекции.

Особенно сильное проклятие может превратить существо в гниющий труп за несколько дней. Проклятия послабее могут просто открыть старые раны, пробудить какое-нибудь нехорошее заболевание или потихоньку свести в кому. Маг не выбирает результат. Он просто

накладывает проклятие и наблюдает результаты (как в «Худеющем» Стивена Кинга). Медицинское вмешательство может понизить скорость развития проклятия, но обычная наука не может остановить умирание. Жертвы увядают и тихо умирают, либо же страдают от какого-либо серьезного недуга, пока не вмешается просветленный маг или ученый – только они могут найти способ победить проклятие (с немалым использованием контрмагии).

Направленные против жизни проклятия вполне обычны, несмотря на их мощь, для большинства магических стилей. Но они считаются опасным и мерзким видом магии. Если слишком им увлекаться – Джор неизбежен.

•••• **Крестная фея (Midwife`s Blessing).** Помните сказки про чудесных крестных матерей и благословенных детей? Это возможно, если использовать Энтропию должным путем. Оно не даст необычных свойств, но можно быть уверенным, что, находясь под его действием, ребенок вырастет сильным и здоровым. Вербена его обычно используют следующим образом – кладут руки на живот беременной и говорят что-то, вроде «Расти высоким, сильным и красивым». Маги Ордена Гермеса известны тем, что наколдовывают своим детям особые качества, вводя им особые виды Квинтэссенции с Резонансом, настроенным для защиты от негативных свойств. Биоинженеры же более прямолинейны – они вносят изменения в гены, удаляя из них то, что может привести к развитию негативных черт и восприимчивость к болезням.

Конечно, сделать так, чтобы ребенок был полностью лишен недостатков, слишком сложно. Но, по крайней мере, его можно защитить от дефектов развития и неизлечимых болезней. Защита ребенка в течение всего его детства потребовала бы слишком сложного ритуала (как указано в таблице Урона и Длительности). Также, маг не может вложить в ребенка никаких особых даров. Все, на что он способен – сделать так, что ребенку не будет причинено вреда и его не постигнет неудача.

••••• **Прочная клятва (Binding Oath).** Могущественнейшие маги Рока способны воззвать к самой судьбе, чтобы та выступила в качестве свидетеля при заключении ими клятв и союзов. Составители свитков Судьбы слышат мага и ставят его на особый учет. Такая клятва обрушивает гнев судьбы на каждого, кто нарушает ее. Такая клятва имеет силу даже без каких-то особых принуждений или обязательств – исключительно в силу груза судьбы, стоящей над ней.

Прочная Клятва не обязательно должна накладывать какие-либо запреты. За человеком сохраняется свобода воли. Однако, если он по собственной воле *решит* нарушить клятву, на него обрушится вся тяжесть последствий. Силы Судьбы так или иначе обрушат на клятвопреступника множество бедствий. И это будут видеть все, кто может почувствовать удары фатума.

Наложить Прочную Клятву достаточно сложно – надо быть уверенным, что действие ее продлится достаточно долго, чтобы клятва имела смысл. Действие обычных клятв длится один лунный цикл, год и один день, век и даже вечность. Наложение запретов на ничего не подозревающую цель еще более сложно, особенно если это существо уже несет метку великой судьбы. Таким образом, подобные клятвы обычно применяются в особо важных ситуациях, вроде посвящения в тайны Традиции или при основании новой Часовни.

••••• **Изменение эфемер (Mutate Ephemera).** Причуды случайностей действуют даже на время, пространство и мысль. А Мастера Энтропии могут тому поспособствовать. Чаще всего этот Эффект применяется для воздействия на мысль и разум. Даже не используя Сферу Разума, маг может одним взглядом привести чей-либо разум в смятение, вовремя сказанными словами повернуть поток мысли

в новую сторону или изменить чье-либо представление о чем-то простым предупреждением. Также, Мастер Энтропии может внести изменения в судьбу, усиливая чью-либо важность, а также, чтобы быть уверенным, что определенное время или место будут иметь огромное значение. Как и в случае с другими проявлениями Энтропии, маг не может гарантировать вид конечного результата, но он может быть уверенным, что *чего-то* таки произойдет – к добру или к худу, смотря, что ему требовалось.

Простое изменение подобных эфемер может привести к тому, что кто-то изменит свое мнение о предмете или идее, либо же может привести его к новым умозаключениям. Но чтобы изменить чью-либо судьбу, наложить могущественное проклятие или благословение, произнести загадочное пророчество или сделать какое-либо место центром необычных случайностей придется постараться гораздо сильнее. Наложение печати судьбы на место или на долгий отрезок времени требует от мага принятия соответствующих мер.

Силы (Forces)

Специализации: Движение, Изначальные Стихии (Огонь, Электричество, Свет, Холод и тому подобное), Физика, Технология, Погода.

Наука утверждает, что в материальной вселенной все делится на два различных состояния – материю и энергию. Теории Герметистов предполагают существование различных видов состояния энергии, от огня до холода. Языческие религии наделяют силы природы и стихий невероятным могуществом, зачастую божественностью. Эти энергии, однако, подчиняются определенным законам, и маг, при помощи Сил, может стихиями управлять – используя для этого хоть квантовую механику, электронные приборы, шаманские пляски или вознесение молитв к покровителям стихий.

Силы природы состоят из энергетических Узоров, построенных из движущейся Квинтэссенции. Каждая сила имеет свои уникальные свойства, но общие их корни лежат в Основах, текущих через их Узоры. Управляя этими Узорами, маг может создать из одних сил другие, сводить их на нет, увеличить или понизить их мощь, а также даже создавать или отправлять их в ничто. Каждый магический стиль использует свои способы обращения к этим силам. Наука говорит о противоположных друг другу энергиях, а мистические традиции обычно считают позитивные и негативные энергии – жар и холод, свет и тьма, движение и неподвижность – противоположными, но независимыми друг от друга. Но, как бы то ни было, знание Сил позволяет одинаково манипулировать ими всеми.

Магам, которые любят разрушительность и яркость, Силы дают контроль над наиболее активной магической энергией. В руках мага Сил спит гром, и пламя танцует по его приказу. Естественно, все эти фейерверки часто слишком вульгарны, но мир всегда полон энергий, и маг может управлять ими также легко, как и создавать свои. Новообращенные и Ученики могут увидеть атаки, основанные на Силах, и защитить себя от любого рода атак. А Мастера способны творить легендарной мощи бури, низвергающийся с небес огонь и стены тьмы. Ничем не сдерживаемая мощь активной Квинтэссенции позволяет Узорам Сил проявлять себя в гораздо более разрушительных формах, чем любой другой Сфере. Сама по себе, эта Сфера не дает широты познаний. Но объединенная с другими Сферами Стихий, она дает магу власть над всем материальным миром. При сочетании с более эфемерными Сферами, маг получает возможность влиять на саму природу Сил, их высвобождение, передачу и духовную мощь. Эта Сфера не тиха, и эффекты ее воздействия могут быть очень долгими и разрушительными.

Маги, изучающие Силы, чаще всего наделены аурой чистой энергетической мощи - от них может исходить еле ощутимая волна тепла, их глаза могут искриться электричеством, их могут сопровождать клубящиеся тени. Подобно, собственно, Эффектам Сил, такие проявления зачастую более заметны, чем последствия владения другими Сферами. Точная форма такого проявления часто зависит от специализации волшебника. Маг, играющий с кинетической энергией, может выглядеть парящим над землёй, а маг тьмы - постоянно закутанным во мглу. Поскольку они и заметны, и уязвимы для Парадокса, другие маги уважают и боятся таких волшебников. Силы вульгарны и разрушительны, но большинство магов, их практикующих, неизвестны, поскольку они пользуются ими скрытно или так, чтобы они создавали множество разнообразных Эффектов.

• Восприятие Сил (Perceive Forces)

Сначала маг должен понять то, чем он желает управлять. И потому начавший изучать Силы учится чувствовать различные Узоры Сил, считывать их интенсивность и познавать различия между различными их видами. Маг может почувствовать позитивные и негативные Силы, наблюдать за их взаимодействием, видеть, откуда они исходят и куда направлены. Он может определить мощность источника света с той же лёгкостью, что и присутствие радиоволн или радиации.

В сочетании с другими Сферами Элементов, Постижение Сил позволяет магу видеть, как взаимодействуют прочие Узоры, или создаются Силы. С помощью эфемерных Сфер маг может видеть Квинтэссенцию, течение которой создаёт Силы, исследовать духовные архетипы Сил, определить происхождение различных Сил и понять, куда они направлены.

•• Контроль слабых Сил (Control Minor Forces)

Энергия всегда может быть преобразована, и Ученик, понимающий Силы, может влиять на её направление и интенсивность. Маг с лёгкостью может влиять на различные Узоры, изменять их направленность, менять их качества и контролировать их рассеянность. Маг ещё не может создавать Силы из ничего или менять их состояние, но уже может влиять на взаимодействие энергий с остальным миром.

Перенаправляя энергии, маг может принудить кинетическую энергию к перемене направления, изменив, таким образом, траекторию движения объекта. Он может заставить пламя танцевать так, чтобы оно образовывало определённые узоры и занимало - либо обходило - определённые участки. Он может удлинить тени или подчинить себе свет, в результате чего образы будут направлены в разные направления. Он может даже изменить путь протекания электрических токов или принудить радиацию избегать его. Маг может таким способом сделать себя или другого невидимым, или сделать так, чтобы звук появился в каком-то месте вне зависимости от положения источника, либо иным способом защитить территорию от взаимодействия с энергиями.

На данном уровне маг может повлиять только на отдельные Узоры Сил, и только в масштабе, сопоставимом с его собственным. Так, маг может сделать одного человека невидимым, но не может заставить исчезнуть целое здание. Он может заставить огонь мигать, рождая определённый узор, но не может управлять распространением лесного пожара. Простой увод энергии в сторону гораздо проще получения полного контроля над ней, либо возможности точно ею управлять. Но если маг может результативно повлиять на слабую силу, то, приложив достаточных усилий, он может полностью влиять на её направление и фокус.

Сочетая контроль над слабыми энергиями с другими Сферами

Элементов, маг может придать определённому предмету свойства, отталкивающие или притягивающие энергии, сделать предмет или часть его более подверженными воздействию энергий или частично скрыть кого-то от взаимодействия с определенной энергией. С помощью эфемерных Сфер маг может заморозить Силу в данном месте, позволяя при этом расходоваться её энергии, или заставить ее влиять на место, находящееся далеко от него, либо перенаправлять духовные энергии.

••• Преобразование слабых Сил (Transmute Minor Forces)

Опытный маг, способный вертеть Узорами как хочет, может менять вид энергии, радикально изменять её интенсивность или даже создавать ее из ничего, равно как и отправлять её в небытие. Хотя и по-прежнему способный влиять только на отдельные небольшие Узоры энергии, маг может заставлять элементы действовать по своей воле. Он может наделить предмет способностью двигаться, создать пламя, обжигающее холодом, или заставить тени взорваться пучком света. Маги могут использовать это умение, чтобы летать, метать молнии, отключать электронные приборы и демонстрировать другие впечатляющие трюки. Маг не может создать энергию из ничего без использования Квинтэссенции, но он может обратить слабые силы к своей выгоде.

В соединении с магией Узоров волшебник может превратить энергию в материю или даже существо, либо распылить материю в чистую энергию. Он запросто может протянуть ниточки телекинеза к существу или предмету, либо заставить удары проходить сквозь предметы и живые создания по направлению к цели, не причиняя им вреда. Схожим образом с помощью эфемерных Сфер он может преобразовать чистую мысль в энергию, разорить отдалённую местность или устроить хитрую ловушку, которая сработает, когда наступит определённый момент или событие.

•••• Контроль крупных Сил (Control Major Forces)

Адепт Сил может распространять своё знание таким образом, чтобы оно влияло на целые группы энергий и Узоров больших объемов, чем его собственный. Приложив определённые усилия, он может перенаправить большие объемы энергии, вызвать катастрофические разрушения на большом участке или закрыть целые группы людей от действия внешних стихий. Всё, что возможно при управлении слабыми энергиями, теперь возможно в большем масштабе, поскольку маг способен направлять в определенную точку больше энергии или распределять огромную мощь по широкому участку. Адепт по-прежнему не может изменить значительные объемы энергии иначе, как по небольшой их части за раз, но может, по крайней мере, переключать их, выигрывая время для того, чтобы позднее воздействовать на них. Эффекты такого масштаба обычно вульгарны, но иногда выбора нет, и приходится использовать тяжелое вооружение.

В сочетании с другими Сферами понимание Сил на уровне Адепта позволяет магу вытворять многие вещи, которые он мог делать с меньшими объемами энергий, в гораздо большем масштабе. Он может изолировать целое здание или лес от огня или электричества, перенаправить свет в нескольких комнатах, заглушить все звуки в большой пещере или сделать Часовню невидимой обычному взгляду. Он может защищаться от бурь энергий, бушующих в мире духов, и перенаправлять мощные потоки энергии в другие места и времена.

••••• Преобразование крупных Сил (Transmute Major Forces)

К Мастеру Сил несерьёзно относиться не будешь. Приложив усилия и волю, он может создавать энергии невообразимой мощи, порождать Эффекты, среди которых – огненные бури, могучие разряды молний,

тени, целиком накрывающие городские кварталы и тайфуны, возникающие даже в разгар спокойного дня. Маг может также рассеять эти энергии, потушив лесной пожар или залив ночью всю территорию светом, превратив в него тьму. Хотя призыв энергий из ничего или их уничтожение по-прежнему требует Квинтэссенции, с помощью одного лишь знания Сил маг может запросто превратить любую существующую энергию во что ему угодно. Потрясающе Парадоксальные, удары такого Мастера могут высвободить энергии ужасающей мощи, способные опустошать целые города. Мистики, в момент вдохновения, направляют руку природы, перенаправляют как ветра, так и тьму. Технократы прижимают энергии «к ногтю» сдерживающими полями, магнитными бутылками и силой атома.

Когда Мастер Сил сочетает своё умение с другими Эффектами, результат неописуем. Мастер может создать Эффект в отдалённом месте или так, чтобы он «выжидал» и выплеснулся наружу позднее. С помощью энергии Основ он может создавать силы из ничего и наносить удары, вредящие только определённым жертвам или несчастным. Эти маги наводят ужас на врагов, поскольку их неудержимая мощь может уничтожать целые кабалы. Немногие Мастера Сил доживают до старости.

Эффекты Сил

• **Темновидение (Darksight)**. В отсутствие света маги могут сдвигать своё восприятие волн по электромагнитной шкале. Это позволяет им видеть инфракрасное или ультрафиолетовое излучение, радиоволны, рентгеновское излучение и т.д. Они не способны распознавать цвета, но, изменяя спектр, могут воспринимать другие интересные вещи – рентгеновские лучи позволяют видеть внутреннюю структуру объекта, а с помощью инфракрасного зрения они могут видеть в кромешной тьме.

Адепты Виртуальности и Сыны Эфира для этого Эффекта обычно используют особые линзы, фильтрующие программы или защитные очки, и подходят к нему с позиций науки. Маги-мистики используют эту силу, чтобы видеть с помощью тепла или звука, часто подражая созданиям природы, которые делают то же самое.

• **Определение объема энергии (Quantify Energy)**. С привлечением этого Эффекта маг может почувствовать вид и объем энергии, работающей вокруг него. Он с легкостью может перевести свои ощущения в точные единицы измерения – вольты, амперы и теслы. Заметим, что такому измерению поддаётся кинетическая энергия, что позволяет магу определять скорость предмета относительно него, если известна его (предмета) масса.

Сам факт того, что маг может ощутить и измерить энергию, не означает, что он может понять, что это значит. Маг может заметить присутствие радиоволн, но не сможет немедленно перевести и услышать их.

•• **Электрический хаос (Electrical Chaos)**. Часто в случае, когда нужно быстро отвлечь внимание, Адепты Виртуальности выводят из строя оборудование Технократов с помощью внезапного электрического импульса. Акашийцы и Герметисты иногда сосредотачивают электричество вокруг себя или своего оружия и пользуются этим, чтобы поразить врага. В обоих случаях маг просто перенаправляет движение электрического тока, заставляя его скапливаться в одном месте или разряжаться в другом. Такой Эффект является наносящей урон атакой, позволяющей ударить по живому противнику или прибору, воспринимающему повреждения от электричества.

•• **Щит энергий (Energy Shield)**. Закрываясь от определённых энергий, можно не только защититься от множества атак, но и создать

множество любопытных исключений из «законов природы». Отведение света делает мага невидимым, но также означает, что он не может видеть. Для того, чтобы иметь представление о других местах, он должен полагаться на другие чувства или использовать Связи. Подавление звука делает мага совершенно тихим - маг может также сосредоточить звук на некоем участке, захватывая звук вокруг себя и не позволяя ему быть услышанным где-либо ещё. Также можно с лёгкостью защититься от ударов электричеством или огнём. Изменение направления притекающей кинетической энергии позволяет магу останавливать или отклонять пули. Обнуляя силу притяжения, маг может, в сущности, сделать себя невесомым, способным плавать или парить, даже менять направление, позволяя воздействовать на него силам, действующим в различных направлениях. Подобный щит может также быть полезен для защиты от радиации или других невидимых излучений.

Заметим, что большинство магов делает щит против одной-двух энергий за раз. Создать щит, отражающий все силы, практически невозможно.

••• **Проклятие трения (Friction Curse)**. Переводя движение предмета в тепловую энергию, маг не только не позволяет цели двигаться, но и заставляет её нагреваться до тех пор, пока она не вспыхнет ярким пламенем! Этот Эффект, по сути, превращает движение объекта в урон, поэтому более быстрые объекты более подвержены ему. Изменённая версия может заставить генерировать холод из собственного дыхания объекта, замораживая его на месте и заключая его в кусок льда. Частичные успехи несколько замедляют движение и приводят к выделению некоторого количества тепла; множественные успехи могут превратить движение в урон. Как бы то ни было, поскольку цель не может двигаться, ей трудно увернуться от получающегося в результате выброса жара или холода.

••• **Телекинез (Telekinesis)**. На низких уровнях мастерства маг может демонстрировать зачатки телекинеза, изменяя направление сил, движущих объект. Однако со способностью изменять силы маг с лёгкостью может превратить тепло тела, крик, даже окружающий свет в импульс, управляющий объектом или движущий его. (С помощью магии Основ маг может создать телекинетическую силу из ничего). Конечно же, управлять меньшими объектами проще, а точное управление довольно затруднительно. У мага должен также быть постоянный источник энергии. Если на объект не влияют никакие внешние силы, превращать в кинетическую энергию просто нечего. С другой стороны, поскольку люди производят энергии всех видов, обычно затруднить движение противника очень просто.

Некоторые маги сосредотачиваются на телекинезе, используя кукол или изображения объекта, другие же, чтобы направить движение, просто используют преобразующие руны или фразы. Во многих случаях маги замечают, что телекинетически управлять объектом проще в том случае, если они могут изобразить движение, но это действие не всегда необходимо.

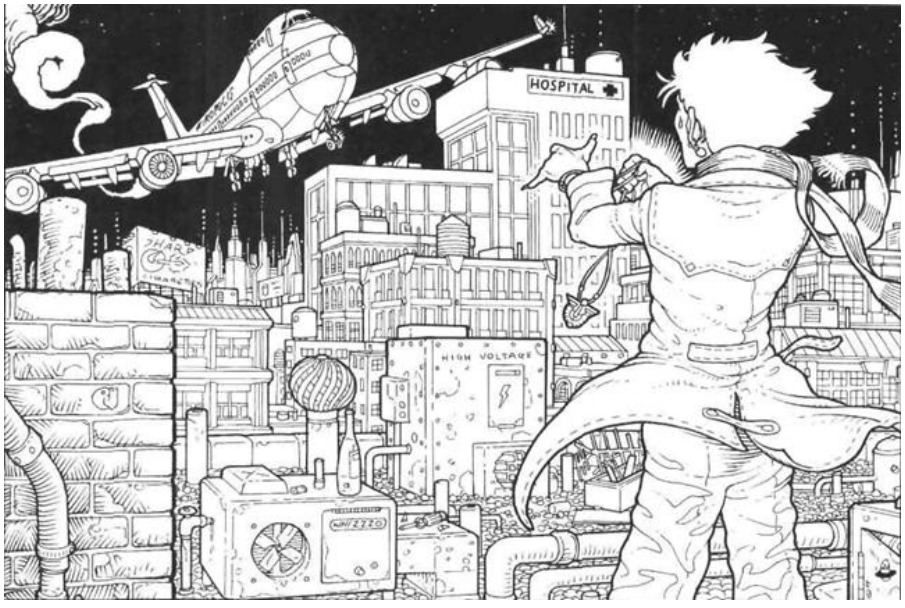
•••• **Объятия матери-земли (Embracing the Earth Mother)**. Мать-Земля спит чутко, и Толкователи Грез своими барабанами и призывами могут пробудить ее от спячки. Вес внимания Геи ложится на цель, сосредотачивая вокруг неё силу притяжения. Адепты Виртуальности и Сыны Эфира делают подобное с помощью техники, концентрируя и перенаправляя силы притяжения. Эвтанатос иногда пригвождают своих жертв к месту «тяжестью ужаса».

Успехи, набранные на применении этого Эффекта, сосредотачивают гравитацию вокруг объекта, заставляя жертву как бы больше весить. Неплохо руководствоваться таким соображением: каждый успех сверх требуемого для удачного броска увеличивает силу тяжести вокруг

объекта на 1g (сила притяжения Земли), так что с 4 дополнительными успехами объект ощутит на себе воздействие пятикратной перегрузки (обычная сила тяжести плюс четыре). Таким образом, 75-килограммовый человек будет чувствовать, будто у него колоссальный вес – 375 килограммов! Персонаж, вероятно, вынесет значения перегрузки вплоть равного значению его физической Силы. По мере роста перегрузок он ослабеет до такой степени, что упадет на землю, а если сила тяжести вдвое превзойдет значение его физической силы, он начнёт получать урон от собственного веса – избыточные единицы перегрузок будут засчитаны как обычные повреждения.

Известно, что Герметисты также фокусируют на своих противниках окружающие силы, вроде огня и электричества, направляя значительную мощь в удар по врагам.

•••• **Управление ветром (Storm Watch)**. Перенаправляя силы ветров и потоков тепла, маг может быстро внести изменения в погоду. В частности, Вербена и Толкователи Грез проводят подобные ритуалы с помощью танцев, симпатической магии или хвалебных песен. Маг может прекратить ветер, вызвать или развести облака и заставить окружающий воздух стать горячее или холоднее.



С двумя успехами маг, возможно, сумеет призвать лёгкий бриз или прохладу в жаркий день, тогда как с 10 успехами маг может создать волну жара или призвать быстро движущиеся облака на небольшую территорию.

••••• **Ад (Inferno)**. Высосав весь свет и звук с территории, и превратив их в жар, маг может заставить небольшой участок (размером с человека или здание) внезапно запылать всепоглощающим пламенем. Если маг потратит на собирание Эффекта несколько ходов, объект может заметить странное потемнение и тишину, как если бы сама судьба нависла над ним. Будучи высвобожденным, Эффект быстро поднимает температуру объекта, заставляя его взрываться или плавиться. Естественно, этот Эффект просто адски вульгарен, но урон от него просчитывается как обычно. Вдобавок ко всему, ущерб от него – тяжелый.

••••• **Котел бурь (Tempest in a Teapot)**. Управляющие бурями Вербены используют эту магию, чтобы держать в узде притяжение Луны и ход приливов, и варят шторма, пользуясь маленьким медным чайником, исписанным рунами, и обрывком шнура. Несколько ведьм могут действовать сообща, выплясывая вокруг большого котла. Вербена Англии утверждают, что шторм, сокрушивший испанскую Армаду - их рук дело. Существующие штормы можно вызвать и контролировать с помощью Сил 4, но на данном уровне ведьма сплетает бурю из энергии самой Луны.

Жизнь (Life)

Специализации: Клонирование, Создание, Болезни, Эволюция, Лечение, Улучшение, Смена Облика, Нанесение Ран.

Те материальные объекты, что растут, двигаются и меняются, находятся под властью Сферы Жизни. Другие Узоры остаются постоянными или сохраняют Квинтэссенцию в себе. Но живые Узоры от них отличаются. Они связаны с Теллурианом, поглощая, пока живут, Квинтэссенцию, и возвращают ее в поток своими выделениями. Этот процесс останавливается только после смерти, когда Узор разлагается на основные вещества. Именно эта связь со вселенной делает жизнь уникальной, и именно из этого вечно меняющегося потока изменений жизнь черпает свою бесконечную сложность.

Сила жизни – сила, созидающая и влияющая на все существа – очень велика. Маги, изучающие жизнь, учатся изменять и исцелять сначала животных. А потом самих себя и других. По мере роста знаний мага, он учится влиять на все более сложные Узоры. Со временем, маг обучается менять облики, возвращать молодость и здоровье, исцелять раны. И наоборот, он обретает возможность поражать врагов, разрывать живых на части и сеять, по своему желанию, болезни.

В Традициях знание Жизни почетно и уважается. Маги Жизни – целители, воспитатели и защитники, что приносят с собой здоровье и радость жизни. Даже могущественные некроманты и нежить не могут выстоять против всеобновляющей силы жизни. С взятой из жизни силой, маг может стать совершенно бессмертным.

Магия Жизни имеет власть над любым существом или отдельной живой клеткой, что продолжает двигаться. Даже клетки сорванных фруктов или отрезанные конечности могут управляться жизнью, до тех пор, пока в них есть признаки жизни. Когда же существо окончательно умирает, потоки Квинтэссенции затихают и связь со вселенной становится пассивной — оно обращается в Материю.

Мастера Жизни тщательно, без недостатков и пороков, излечивают слабые стороны и изъяны своих собственных тел. Сильные и лучезарные, они словно светятся и распространяют вокруг нескончаемую щедрость жизни. Внешность таких магов отражает их стремления и настроения, и маг ест и пьёт, дышит, стареет и изменяется ведомый своей собственной волей.

Отметим, что когда маг лечит или как-то иначе изменяет Узор, он делает это в рамках своих возможностей. Если маг успешен в применении Эффекта Жизни, он не может переделать тот же Эффект с большим количеством успехов до тех пор, пока Узор не претерпит некоторых естественных изменений, например, пока не изменится сцена действия. Так что маг может переделать себя, затем снова что-то изменить или вернуться к исходному состоянию. Но если он излечит ушиб или создаст рану в текущей сцене, он не сможет использовать свою силу на том же субъекте снова — он в этот раз сделал с Узором все, что мог.

Если маг воздействует на Узор и изменяет его, удаляясь от исходной сути этого Узора, например, увеличивая или уменьшая Атрибуты или добавляя новые возможности, не свойственные данному существу, субъект сталкивается с явлением «упругости Узора». Время от времени (обычно раз в день, иногда чаще) существо получает раны от стремления его Узора Жизни сопротивляться изменениям, что обычно выражается в получении одного уровня летальных повреждений за каждое крупное изменение. Маг, искусный в Основах, может использовать Квинтэссенцию для компенсации урона, но когда у него иссякнет Квинтэссенция, или если жертва не является магом, проблема вернётся снова. Единственный способ преодолеть упругость Узоров —

вносить постоянные изменения в них либо убирать ранее внесённые модификации.

• Чувство Жизни (Sense Life).

Наиболее основополагающие принципы Жизни включают в себя изучение живых Узоров и их движение. Маг начинает обучаться с ощущения потоков жизненной энергии. На этом уровне маг может почувствовать раны или недомогания, а также живую силу здоровья. С появлением опыта маг может научиться ощущать ближайших к нему живых существ, определять их природу, степень здоровья, пол и возраст, а также воспринимать любые недостатки и несовершенства в их Узорах.

С использованием других Сфер, Жизнь может не только подсказать магу, есть ли рядом люди, но и сообщить, к примеру, что на них надето или что у них с собой, и что из окружающих их сил и объектов наносит им повреждения. Энтропия вместе с Жизнью может рассказать, как окружающие будут страдать от болезни или неудачи, и какую форму она примет. Магия Времени и Связей позволит магу почувствовать живые Узоры или отдалённых людей или существ в будущем или прошлом. С использованием Основ маг может своими глазами увидеть потоки Квинтэссенции, объединяющие всех живых существ во вселенной.

•• Изменение простых Узоров, исцеление себя (Alter Simple Patterns, Heal Self).

Манипулирование магом простыми Узорами начинается с наиболее примитивных и тех, что ближе всего знакомы. Начинающий развиваться маг осваивает влияние на наиболее стабильные Узоры и те, что связаны с максимально простыми существами. Он также учится распознавать свой собственный Узор, чтобы это помогло в процессе восстановления организма.

Неофит в магии Жизни может исцелять себя, восстанавливая свой Узор в его оригинальном виде, закрывая раны или удаляя изменения. Маг, однако, пока не может переделать себя во что-то иное или изменить свой Узор, уйдя от его исходного состояния, но, по крайней мере, маг может защитить себя, если другие попытаются сделать что-то подобное с ним. Он может определить, был ли его Узор как-то изменен, почувствовать болезнь или отклонение от нормы задолго до проявления симптомов.

При помощи контроля простых Узоров Жизни маг может также влиять на примитивные живые организмы, например на бактерии или растения. Любое растение, водоросль, плесень или беспозвоночное животное попадает в сферу компетенции мага, и он может изменять их или причинять им вред как пожелает, возможно, моделируя их рост в нужную сторону или поражая ими враждебных существ. Впрочем, маг ещё не может их полностью переделать. Эти Узоры должны сохранять свою природу, хотя их можно заставить двигаться, расти и изменяться различными способами.

В соединении с другими Сферами, маг может придать себе или другим живым существам устойчивость к воздействию некоторых объектов или сил, или он может заставить другие Узоры влиять на рост и развитие простых организмов. Он может, с использованием магии Времени, исцелять себя по мере получения повреждений или использовать Связи для обнаружения и изменения жизни где угодно в мире.

••• Изменение себя, преобразование простых Узоров (Alter Self, Transform Simple Patterns).

Со временем маг достигает значительного понимания Жизни и открывает ключи к преобразованиям: это означает превращение исходных Узоров Жизни во что-то иное. Маг может поразительно изменять свой собственный Узор и распространяет свою власть над простыми живыми существами. В случае более сложных организмов, он управляет изменениями, вызывающими рост существа или его модификацию по желанию.

Работая со своим собственным Узором, маг может придавать ей новые свойства или изменять старые, возможно даже добавляя себе необычные особенности. Он может вырастить когти или сократить необходимость в дыхании. Маг должен оставаться в целом человеком, хотя он может достигнуть новых пределов своих возможностей и преодолеть нормальные ограничения смертной плоти.

Полностью овладев управлением простыми Узорами, маг может преобразовывать их в новые организмы, например рака в кедровое дерево (правда, очень, очень маленькое) или переделать простые бактерии в патогенные микробы. Его понимания совершенно достаточно для создания и уничтожения таких Узоров и для того, чтобы заставить их расти, изменяться и умирать по своей прихоти.

Используя преобразование простых Узоров вкупе с другими Сферами, маг может вызывать к жизни простые организмы из небытия, или превращать неживую материю или силы в живых существ, хотя такие творения не имеют собственного разума, если конечно маг не использует соответствующую Сферу. Он также может изменять существ на расстоянии или перебрасывать их сквозь пространство, даже в миры духов, при наличии нужной Сферы. Маг может вызывать изменения существ, которые до поры до времени не проявляют себя, например, таких как неожиданное цветение яблони, посреди зимы через несколько лет, или избавлять растения и простейших животных от болезней и ран.

•••• Изменение сложных Узоров, преобразование себя (Alter Complex Patterns, Transform Self).

Узоры всех живых существ поддаются влиянию Адепта Жизни. Маг может не только перестраивать свой собственный Узор, но и изменять Узоры практически всех других существ, включая разумных. Он может исцелять наложением рук, даровать кому-либо великую силу или придавать существу непоколебимую жизнестойкость и вечную молодость.

Модифицируя себя, маг может перекраивать свой Узор как угодно по своей прихоти. Он может приобрести новые свойства, стать совершенно иным существом примерно того же размера и массы, и даже вознести свои естественные способности за пределы человеческих ограничений. В то же время,

такие масштабные манипуляции часто ведут к трудностям. Привыкание к новой животной форме может занять некоторое время, и сама форма может не вместить человеческие знания мага и его разум. Также животная форма вызывает к жизни животные инстинкты, и маг рискует, со временем, потерять свою личность. Кроме того, Узоры имеют тенденцию возвращаться обратно к своей первоначальной форме, так что маг, изменивший свой Узор радикальным образом, может столкнуться появлением ран по причине сопротивления Узора воздействию магии.

Изменяя сложные Узоры, маг может исцелять животных или людей и выполнять простые манипуляции с ними. Он ещё не может создавать точные их копии, или полностью менять их природу, но он может обеспечить здоровье, привить слабость или вызвать раны.

В соединении с магией других Сфер Адепт Жизни может воплощать в себе различные сверхъестественные способности: стать огнедышащим драконом, либо поедать металл, к примеру. Он может наносить неисцеляемые раны или вызывать изменения, исчезающие в нужный момент, или даже преодолевать пространство, чтобы исцелить или ранить людей за пределами поля зрения.

•••••Преобразование сложных Узоров, совершенное превращение (Transform Complex Patterns, Perfect Metamorphosis).

Все живые существа становятся глиной скульптора в руках Мастера Жизни. Его команды управления жизнью безупречны, они привносят идеальную гармонию в потоки жизненной энергии. Он может изменять всё живое по своему капризу, исцелять и забирать жизни, когда нужно или просто хочется.

Маг может переделать существо в любую другую форму, при условии, что масса и размеры остаются примерно теми же, например, превратить человека в дерево или вырастить из маленькой собачки человеческого ребёнка. Такие преобразования сложны, но, разумеется, весьма впечатляющи. Маг может, скажем, обратить группу нападающих в большую трепыхающуюся рыбину. Также он может полностью сгладить дефекты и уродства Узоров, и видоизменить Узор любым естественным или неестественным образом.

Со своим абсолютным контролем личного Узора маг может стать иммунным к эффектам возраста, болезней, голода или ран. Он может регенерировать практически после любого повреждения, и даже прямое повреждение Узора потребует времени и значительных усилий. Более того, он может превзойти большинство стандартных ограничений в изменении Узоров. К примеру, магу больше не надо волноваться о потере личности при усилении животных инстинктов. Он даже может заставить свой Узор увеличиваться и уменьшаться по необходимости, позволяя телу изменять размеры.

Самое удивительное, что Мастер Жизни может сочетать свою власть с другими Сферами для создания сложных живых существ из Квинтэссенции или из других Узоров. Он может делать клоны существующих организмов, производить мифических чудовищ, и при этом его творческое воображение ограничивается только имеющимися ресурсами. Маг может наделить свои творения своим собственным разумом и духом при помощи подходящих Сфер, или оставить их пустыми, возможно, сделав домом для бестелесного призрака. Он может даже создать новое тело и переместить своё сознание в него, или переродиться в следующее тело, которое будет рождено в будущем. Имея доступ к Основам и Связям, маг может передать свое сознание всему богатству жизни и дотянуться до любого из живых существ.

Эффекты Жизни

• **Поиск жизни (Life Scan).** Простое устройство для компьютера может обнаруживать биополя расположенных рядом живых существ, позволяя Адепту Виртуальности определять расположение и состояние таких целей. Хотя такое обнаружение может потребовать дополнительной работы (и Сферы Связей) для работы на больших расстояниях, оно может быть полезным для обнаружения врагов или друзей, если Адепт может распознать индивидуальные Узоры, которые были обнаружены и сохранены ранее. Большая часть Адептов также использует специальные фильтрующие программы для отсечения нежелательных форм жизни из массива данных, например микроорганизмов или простейших паразитов (не считая, конечно, Технократию).

Многие другие Традиции могут использовать схожий эффект с подходящим инструментом для гадания. Маги Вербены могут использовать зеркало, которое покажет изображения ближайших существ, а Эвтанатос будут вынюхивать особые запахи, принадлежащие живым организмам.

• **Молитва об исцелении (Prayer for Healing Revelation).** Небесный Хор изучает магию Жизни для обнаружения ран и болезней. Его последователи обучаются определять изъяны в Узорах живых существ, которые указывают на различные болезни, повреждения, отравления и паразитов. Мистику, во время изучения Узора, обычно нужно сделать бросок Восприятия. Чем больше успехов получено, тем более подробная информация становится доступна. Один успех может указать, что произошло отравление, два также покажут, что яд попал через дыхательную систему, а три — что это было производное мышьяка.

•• **Изменение простых существ (Alter Simple Creatures).** Беря и вылепляя, в метафизическом смысле, Узор, маг обучается исцелять или вносить те изменения, которые ему требуются. Эвтанатос используют вариант под названием «Маленькая приятная смерть», обучаясь разрывать простые Узоры, уничтожая растения или мелких существ на пути к своим большим достижениям. Вербена с помощью этих навыков улучшают свои деревья и животных, придавая им привлекательные формы и здоровье, а также исцеляют болезни тем же способом. Исцеление или нанесение повреждений существам использует Таблицу Повреждений и Длительности. Возможность изменения самого Узор зависит от решения Рассказчика с учётом силы эффекта и серьёзности изменения.

•• **Исцеление себя (Heal Self).** В каждой Традиции есть проверенные временем способы самолечения, хотя маги и не стараются специально нарываться на неприятности. Вербена обновляет себя с глотком чистой воды или заклинанием долгой жизни. Герметисты восстанавливают форму своего тела словами, изменяющими плоть. Акашийцы используют «Хо тен чи» или «Дыхание после рождения» чтобы направить жизненные энергии и силы в соответствии с принципами Пути. Хористы лечат наложением рук, в то время как Технократы используют простые и быстрые в применении медицинские пластыри, лекарства и регенерирующие устройства. Эффект же прост — маг восстанавливает повреждения здоровья в соответствии с таблицей Повреждений и Длительности эффектов.

••• **Улучшение тела (Better Body).** Маги, которые привыкли полагаться на эффекты Жизни, также используют эти силы для изменения себя. Маг может реализовать на себе различные виды улучшений: когти, жабры, увеличенные Физические Атрибуты, улучшенная внешность, доспехи из плоти и многое другое. Единственные ограничения — воображение и вера в свои возможности в рамках парадигмы. Количество успехов обозначает эффективность

изменений: одного успеха, к примеру, будет достаточно для получения очка в Атрибуте. Соответственно, дополнительные успехи позволят укрепить эффект или произвести более значительные изменения.

Если маг изменяет Узор, выходя за рамки естественной его природы — повышая Атрибуты до шести и выше, добавляя полностью нечеловеческие свойства, укрепляя тело против тяжёлых повреждений и т. д. — субъект получает постоянный Парадокс до тех пор, пока изменения сохраняются. Обычно Парадокс представляет проблему только для магов, но и другие жертвы могут страдать от этого, особенно, если Парадокс вырывается наружу рядом с ними. Разумеется, такие изменения приводят к эффекту «упругости Узора».

Простые изменения Узоров в пределах обычного диапазона форм, например, обмен значений Атрибутов между собой, или изменение цвета глаз, всё это значительно проще и меньше предрасполагает к опасным побочным эффектам.

••• Разорвать бренную плоть (Rip the Man-Body). Этим Эффектом Эвтанатос могут расщеплять Узоры сложных форм жизни. И, поскольку магу не хватает знания таких сложных Узоров, он не может распутать Узор быстро. Уровень повреждений вычисляется по таблице Повреждений и Длительности. Эти повреждения часто проявляются в виде поражений внутренних органов и внутренних же кровотечений.

•••• Видоизменить форму (Mutate Form). Маг может изменять форму любых живых существ, изменяя их внешность и свойства примерно так же, как с использованием Эффекта **Улучшения тела**. Надевание личины и прочие полезные изменения в разных вариациях весьма популярны среди Традиций. Вербена часто использует их, чтобы придать своим ручным зверькам необычные свойства, Эвтанатос могут изменять внешность своих сообщников, а Герметист часто просто уродуют тех, на кого они рассердились.

Маг также может переделать себя, принять форму животного, изменить строение тела, обычно искажая исходную природу Узора. В этом случае маг может полностью изменить Узор, превратив его в принадлежащий другому существу. Он может стать настоящей кошкой, к примеру, и избежать, таким образом, эффекта «упругости Узора» из-за внутренних конфликтов. С другой стороны, маг в действительности становится тем, в кого превратился. Он должен тратить пункт Силы Воли каждый день, чтобы сохранять знания о своём предыдущем теле, свой интеллект и человеческие инстинкты. Ему также может понадобиться несколько дней, чтобы привыкнуть к новой форме (это может стоить двух очков опыта, на усмотрение Рассказчика). Некоторые виды магии Разума, к счастью, могут помочь магу разобраться с некоторыми из этих проблем, потому что если маг израсходует все пункты Силы Воли в животной форме, он полностью потеряет свою личность, и будет считать себя нормальным животным своего вида.

Полученные в броске успехи определяют уровень возможностей изменения в этом эффекте. В случае любых значительных физиологических изменений появляется риск «упругости Узора», если не изменена сама суть Узора.

•••• Физиологическое управление эмоциями (Physiological Emotion Control). Многие Адепты Виртуальности рассматривают людей как биологические компьютеры. Стимулируя определённые реакции в человеческом теле, адепт может «перепрограммировать» поведение человека. Если заставить тело выделять адреналин, то это вызовет появление страха или гнева, а стимуляция эндорфинами может вызвать незабываемое наслаждение. Даже депрессия имеет биологические причины. Эта «тирания» тела над разумом и является одной из причин, почему Адепты Виртуальности предпочитают достигать полного выхода в виртуальную реальность, когда тело остаётся где-то далеко и разум

более не подвержен прихотям тела.

Любой Адепт Жизни может вызывать нужные эмоции у субъекта, заставляя его тело высвобождать или уменьшать выработку необходимых гормонов. Большее число успехов при броске на данный эффект делают эмоции более мощными.

••••• **Звериный облик (Animal Form).** Хоть, вероятно, мифическое (?) превращение человека в свинью, известное Кругу, и является наиболее известным вариантом этой техники, маги Вербены и Ордена Гермеса, по историческим данным, известны превращениями своих противников в разные виды зверей. Субъект должен приблизительно сохранять свой исходный вес, хотя маг может воспользоваться превращением Узоры для того, чтобы заставить жертву сжаться до размеров мыши или вырасти до верхушек дубов, при достаточном старании. Сознание субъекта сохраняется, хотя в конечном итоге, оно трансформируется в новое, как и в случае Эффекта **Видоизменить форму.**

Животные с помощью такой магии также могут быть превращены в человека, и хотя они остаются при своих животных инстинктах, они постепенно становятся более «человечными». Случаи Пробуждения таких «возвышенных» животных неизвестны.

••••• **Идеальное превращение (Perfect Metamorphosis).** Маг может, преодолевая трудности неидеального изменения Узоров, создать Узор, который одновременно будет иметь физические свойства зверя, и содержать в себе его собственную личность и разум. Маг может по своему желанию принять форму произвольного зверя любого размера. Он может изменять свой Узор и возвращать её в исходное состояние, излечивать нежелательные модификации Узора и поддерживать идеальное состояние здоровья любой формы жизни.

Материя (Matter)

Специализации: Сложные Узоры, Призыв, Придание формы, Преобразование.

Все неживые Узоры, имеющие форму, попадают в область действия Сферы Материи. Вместе с Силами и Жизнью, она завершает круг Сфер, в котором обращаются все объекты материального мира. Эта Сфера очень гибкая и полезная, поскольку может использоваться с удивительной эффективностью на огромном многообразии объектов всего Теллуриана, но она часто оказывается недооцененной из-за кажущейся простоты.

Узоры Материи представляют собой объекты, запечатлевшие в себе поток Квинтэссенции в простой, статичной форме. В Силах Квинтэссенция ещё энергична и активна, а потоки Узоров Жизни пронизывают всю вселенную в круге вечного перерождения. В отличие от них, Материя инертна. Зато управление Материей — значительно более простое дело, по сравнению с другими Узорами.

Волшебники, изучающие Материю, могут создавать объекты (из необходимых элементов, либо с использованием Сферы Основ), преображая их и изменяя их свойства. Материю также можно заставить необычно вести себя, попирая научные концепции, а иногда, даже границы здравого смысла. На самых высоких уровнях освоения предмета, Мастера могут стирать границы между материей и энергией, создавая материальные Узоры, распространяющие Силы (излучение) или имеющие сходство с Жизнью.

Мастера Материи дарят всему, чем они владеют, насыщенность и значительность. Их одежда и предметы собственности зачастую необычны, обладают особыми свойствами и долговечностью.

Разумеется, многим доставляет удовольствие придавать этим предметам и материалам совершенные формы. Всё что угодно может быть создано и трансформировано властью над Материей, хотя проявление настоящего искусства требует чего-то большего, чем простейших материалов.

• Восприятие Материи (Matter Perceptions).

Основы понимания Материи позволяют магу проникнуть в самую суть природы материальных объектов. Тщательно исследуя Узор, маг не только может сказать, насколько предмет плотный и из чего он сделан, из каких компонентов, повреждён ли он каким-либо способом, как он может взаимодействовать с другими объектами и что он может скрывать в себе.

Сочетая Материю и Энтропию, чародей может обнаружить слабые места и найти наилучший путь, как разрушить их. Силы расскажут, какие энергии воздействовали на объект. С использованием магии Жизни маг может обнаружить присутствие и состав статичной материи в живых Узорах, вроде, например, имплантов. Использование более тонких Сфер позволит воспринимать объекты на расстоянии или определять, является ли на самом деле конкретный объект разновидностью Сосуда.

•• Простые преобразования (Basic Transmutations).

Маг может преобразовать одно вещество в другое без изменения формы, температуры или агрегатного состояния (жидкое, твёрдое, газообразное). Объект просто обретает новый состав, по велению мага. Сложные образования представляют большую сложность для мага, а иногда и создают непреодолимое препятствие. Обычно маги ограничены созданием или преобразованием однородных субстанций. Например, можно преобразовать деревянный брусок в каменный, но не в сплав золота и осмия. На самом деле, все возможности преобразования материи в значительной степени зависят от парадигмы. В силах Герметиста алхимическим путём превратить свинец в золото, Хорист может повторить чудо превращения воды в вино, ну а Технократ, скорее всего, будет преобразовывать простые элементы, например водород в гелий.

На этом уровне могут быть преобразованы только простые и инертные виды материи. Маг не может делать радиоактивные элементы, это требует высшего мастерства, поскольку такие Узоры распространяют свою сущность в виде разновидности Сил (то есть излучением). Узоры Материи также имеют тенденцию сохранять форму, и она не может быть изменена на этом уровне владения Сферой. Конечно, если маг превратит камень в масло, он сможет легко лепить его или даже расплавить.

Редкие вещества создать сложнее метафизически — потому, что такие вещества могут иметь большую стоимость и их трудно найти или сделать, что отражает повышенную трудность магического создания.

Сочетание простых преобразований с использованием других Сфер позволяет магу создавать вещество из энергии и живых существ (хотя, разумеется, кто угодно может создать Узор Материи из Узора Жизни, просто убив существо). Маг также может призывать простые предметы с использованием Сферы Основ. С правильным пониманием Сферы Сил, маг может вложить достаточно энергии в превращение, чтобы изменить агрегатное состояние объекта. Он может использовать Связи, чтобы тянуть или толкать предметы, дотягиваться до них и удалять их детали. Маг может давать духу материальное воплощение, или создавать объект на основе ментального изображения — с применением Квинтэссенции.

••• Изменение формы (Alter Form).

Хотя Узоры Материи и упругие, но они не являются нерушимыми, и достаточно опытный маг может видоизменять форму материальных объектов по своему желанию. Этот уровень умений позволяет магу мистическим образом лепить объекты, изменяя их форму, или даже сжимать или расширять отдельные части материальных объектов. Маг может увеличить плотность объекта, или рассеять его как дым, или же просто заставить его изменить свой силуэт. Сломанные конструкции могут быть восстановлены и предметы могут вновь стать целыми. Или же маг может разделить объекты на составные части, выделив отдельные компоненты, или сделать смесь субстанций.

С использованием других Сфер, маг может с лёгкостью извлекать энергию из Узоров Материи, или соединить их с живым существом. Более тонкие Сферы позволят преобразовывать объекты силой мысли или даже изменять их случайным образом в чего-то полезное или опасное.

•••• Сложные преобразования (Complex Transmutations).

Вырывая отдельные элементы из сложных Узоров Материи, Адепт Материи может перестраивать сложные Узоры, основаны на редких и составных материалах, или имеющие множество отдельных частей разной природы. Если у мага имеется достаточно подходящих практических знаний, он может создавать объекты, имеющие движущиеся части, или наоборот, превращаться ценное оборудование в бесполезный металлолом. Когда менее опытный маг ограничен созданием простых вещей и достаточно однородных Узоров, Адепт может создавать сплавы, сочетания различных видов материалов и точные детали. Как сложность конечного объекта, так и степень точности деталей, определяют сложность Эффекта.

Совместно со Сферами Жизни и Сил, маг может преобразовывать существ и энергии напрямую в сложные объекты. Он может превратить канарейку в золотые часы с кукушкой или разряд молнии в его серебряное воплощение. Магия Жизни позволяет объединять живые и неживые объекты — создавать свежую еду, шёлк и подобные вещи. Сфера Основ может применяться, чтобы призывать сложные предметы из пустоты — далеко не единственный Эвтанатос был замечен в извлечении пистолета вроде бы из ниоткуда.

••••• Изменение свойств (Alter Properties).

Наивысший уровень мастерства позволяет магу перестраивать отдельные фрагменты Узоров Материи по своему желанию. Вместо создания некоторой простой субстанции или объектов из композитных материалов, Мастер может придумать совершенно новый вид материи с заданными физическими свойствами. Он может преобразовать нормальное вещество таким образом, что оно будет иметь другую температуру кипения, заданную силу гравитационного притяжения или прозрачность. Он может также создать предмет, имеющий массу, плотность и вязкость, определённые его прихотью, не следуя обычным законам физики. Созданные Узоры Материи могут взаимодействовать с окружающей материей разными необычными способами, например, они могут взрываться, разъедать предметы или даже быть нематериальными для чего-либо.

Полностью овладев Материей, маг больше не ограничен так называемыми «законами» материального мира. Его творения могут иметь прочность и любые другие характеристики, какие ему заблагорассудится. Можно даже заставить Узоры Материи самопроизвольно перестраиваться, изменяя агрегатное состояние или другие параметры или излучая радиацию (используя Сферу Сил).

Вместе с другими Сферами Мастер Материи может создавать,

используя Основы, броню, делающую неуязвимым, конструировать устройства, излечивающие или убивающие живых существ в масштабе, превосходящем самые смелые ожидания, а также разрабатывать сложные, редкие и смертельные вещества.

Эффекты Материи

- **Анализ вещества (Analyze Substance)**. Определение свойств материи при помощи магии имеет множество самых разных применений: маг может разделять золото и пирит, золотую обманку, или же определять, из какого материала сделан стул, и какой вес он сможет выдержать. Маги делают это множеством разнообразных способов: Сыны Эфира и Адепты Виртуальности используют свои любимые переносные устройства для анализа информации. Герметисты обычно сравнивают с известными образцами и ищут несоответствия, Экстатики просто «плывут по течению», выискивая то, что кажется им подходящим.

- **Частицы грез (Fragments of Dream)**. Толкователи Грёз воспринимают всевозможные фрагменты грез Матери Земли. Выуживая подходящие видения, они могут расширять своё восприятие в область Материи — маг усиливает свои чувства за пределы реальности в сторону нужных Узоров. Он более не видит предметы такими, как ранее - вместо кирпичной стены, к примеру, он будет наблюдать её Узор своим внутренним взором.

Этот Эффект позволяет магу прозревать вещи такими, какими их нельзя увидеть простым глазом. Он может чувствовать обстановку в комнате за стеной, обнаруживать вещи или структуры, которые без этого были бы скрыты, например найти двойное дно у чемодана. Внутренним взором будет сложнее рассмотреть более плотные или сложные Узоры.

•• **Размягчение и переделка (Melt and Reform)**. Маг превращает незыблемый в обычных условиях предмет в нечто аналогичное, но более податливое. Он может взяться за каменную стену, превратить её в глиняную, и легко лепить ее до тех пор, пока действует Эффект. Или маг может превратить статую в масло и дать ей расплавиться, прежде чем вернуть всё обратно. Этот Эффект является отличным способом избавления от ловушек, хотя могут потребоваться определённые усилия, чтобы описать Эффект естественным образом.

•• **Солому в золото (Straw into Gold).** Подобно

Румпельштильцхену, маг может переделать базовые элементы в нечто ценное. Материал останется гомогенным, но примет качества, желаемые магом. Творящие вульгарную магию могут по-настоящему превращать слезы в алмазы, а солому в золото. Те, что понезаметнее, просто улучшают качества объекта или «неожиданно обнаруживают», что он ценнее, чем казался. Таким образом, маг может превратить дешевое пиво в пристойный портер, заставить недорогие бренды выглядеть более качественными или сделать так, чтобы обычный предмет оказался сделан из чего-то дорогого.

••• **Разрушение объектов (Destroy Structures).** Маг использует своё знание Узоров Материи, чтобы, кромсая сами Узоры, разломать соответствующие конструкции или объекты. Этот эффект напоминает **Ваяние**, хотя в этом случае маг просто разрушает Узоры настолько быстро, насколько способен. Маг может уничтожить практически любой простой объект, он может разрывать ткань, сталь или бетон с одинаковой лёгкостью. Однако, на более сложные составные материалы магу может оказаться сложнее воздействовать, и это может потребовать более высоких уровней мастерства. Важный момент: материя не превращается в ничто, она лишь разделяется на отдельные части или рассыпается.

Ещё маг превратить объект во что-то инертное и безопасное. Это может быть полезно, если маг столкнётся с объектом, с которым нельзя справиться, просто распылив его, например, с кислотой или ядовитым газом.

••• **Ваяние (Sculpture)**. Изменяя форму предмета, маг может легко ваять из вещества, не утруждая себя использованием Эффекта **Размягчение и Переделка**. Маг мистическим образом просто берёт Узор — изображая ваяние пантомимой, воспевая слова силы или ещё каким-то способом — и придает ей желаемую форму. Объект поддаётся и принимает подходящие очертания.

Ваяние может потребовать дополнительных успехов в случае работы с большими и сложными предметами.

•••• **Сплавление (Alloy).** Захватывая два Узора и сжимая их вместе, маг сплавляет твёрдые предметы. Он может втолкнуть кусок дерева внутрь куска пластика или сделать композит, смешав два разных металла. Такие сплавы могут сохранять свойства индивидуальных компонентов, или полученный композит может обрести новые свойства, в зависимости от степени однородности. То есть, кусок дерева внутри пластика может гореть, как ранее, или же, если дерево пропитается пластиком, стена может приобрести огнеустойчивость при сохранении приятной деревянной текстуры. Впрочем, такой композит также может начать выделять ядовитый дым, если его активно пытаться поджечь.

•••• **Преобразования (Transforms)**. С использованием подходящих знаний и реализуя сложные и фундаментальные изменения в строении объектов, маг может изменять функции определённых устройств. Маг может превратить свои наручные часы в оружие, стреляющее иглами или добавить к магнитофону функцию телефона. У мага практически нет пределов в том, что он может сотворить, хотя, разумеется, он должен обладать знаниями о том, как собрать и использовать эти устройства. В то же время подобные модификации устройств являются лишь реорганизацией обыкновенной материи, соответственно, изменения должны следовать общим законам физики. К примеру, маг может встроить в часы механизм для стрельбы иглами — ведь подобное устройство в принципе можно создать и без использования магии — но вот заставить их работать, как телепортатор, уже не получится.

••••• **Изменение веса (Alter Weight)**. Управляя свойствами элементарной массы объекта, маг может превратить существующие

элементы в уникальные, вес которых не связан с занимаемым ими объёмом. Крошечному предмету может быть придана масса автомобиля, или автомобиль можно сделать настолько лёгким, чтобы поднять одной рукой (хорошая экономия бензина, но огромные проблемы в случае сильного ветра). Объекты, которые имеют избыточный для своих размеров вес — из сверхплотных материалов — обычно оказываются более прочным и износостойкими, чем особо лёгкие конструкции, подобные сделанным из бальсы. Число успехов определяют, насколько возможно варьировать плотность объекта. Получив пару успехов, маг может подправить массу на 25 %, а десять успехов позволят изменить её в несколько раз.

••••• **Управление взаимодействием материи (Matter Association).** Теперь Мастер Материи может изменять процессы взаимодействия одних Узор Материи с другими. Если он решит сделать невозможным взаимодействие некоторых Узоров с объектами определённого типа, маг может обеспечить эфемерность нужного материала для определённых веществ. Пули смогут проходить сквозь нательную броню, а инструменты патологоанатома будут проникать через мёртвую плоть. Мастер также может заставить материю принять свойства материи другого вида, или какие-то совершенно необычные свойства, к примеру, материальный объект может быть сделан сверхпроводящим, потрясающе прочным и весьма эластичным, даже если изначально это был просто ком клейкой ленты. Разумеется, такие радикальные изменения, как правило, оказываются вульгарной магией и оставляются магом для тех особых случаев, когда ему нужен объект с особыми свойствами для долговременного использования. Количество набранных успехов определяет, в какой степени маг может изменить природу объекта. С несколькими успехами маг может немного подправить вес и параметры взаимодействия с окружающей средой, в то время, как большое количество успехов позволит магу радикально изменять основные свойства, например, превратить радиоактивное вещество в стабильное или наоборот. Маг также может одновременно воплощать характеристики различных видов материи.

Разум (Mind)

Специализации: Астральные путешествия, Ментальное общение, Иллюзии, Защита разума, Улучшение ментальных способностей.

Просветленные могут изменять реальность. И потому совершенно неудивительно, что сила Сферы Разума, понятная, на самом деле, лишь немногим, оказывается весьма распространённым инструментом у магов. Исследования в этой области позволяют изучать мысли, и ведут к существованию первозданных образов и концепции интеллекта в отрыве от сущих физических тел. Изучающий Разум маг углубляется во все подобные темы и достигает самой сути познания, образования идей и силы чистого разума.

Раскрывая свой разум и преодолевая пределы человеческого тела, он превосходит ничтожные ограничения обычных людей. Его мысли чисты, и он может наилучшим образом охватить разумом любую проблему. Заклинатель Разума может использовать мысли для общения, контроля и уничтожения любых неточностей и ошибок человеческого неблагоразумия, чтобы достигнуть безмятежного мира полного сосредоточения. Для мага открыты любые мысли, начиная от утончённых ощущений и процесса осознания философских концепций до диких животных инстинктов. Любой мыслительный процесс можно постигнуть, а затем и управлять им, при наличии достаточного мастерства.

Хотя магия Разума совершенно не показное искусство, тем не менее, оно весьма уважается. Раскрытие тайн Разума требует колоссальной самодисциплины и сложного обучения. Кроме того, применение этой сферы практически неуловимо. Искусство Разума редко имеет видимое

воплощение — оно может выполнять любые задачи совершенно незаметно. Маг Разума может чувствовать намерения окружающих, изменять их эмоции и контролировать их мысли. Он может высвободить своё сознание, чтобы то незримо путешествовало и изучало тайные знания, такие как понимание основ языка и подобные общие понятия.

Мастеров Разума обычно окружает атмосфера спокойствия и сосредоточенности, как если бы они постоянно находились в состоянии медитации. Время от времени он демонстрируют своеобразные подсказки окружающим — просчитывают реакцию людей, интуитивно угадывают ответы на вопросы, даже мгновенно выстраивая сложнейшие логические конструкции. Внешне они редко выглядят внушительно, однако их впечатляющее умение общаться и глубокий интеллект замечаются сразу же.

В отличие от организованных Сфер Узоров, возможности магии Разума имеют менее чёткие границы. Начинающий маг зачастую может воспроизводить эффекты, похожие на те, которые может делать и более опытный, но с меньшим разнообразием, не так хорошо или менее точно. Однако, ментальные конструкции состоят из особых «мысленных объектов», и в ряде случаев чародей Сферой Разума может воздействовать на определённую концепцию примерно так же, как и Сфера Узора может использоваться для влияния на материальный объект.

Поскольку ментальные атаки не наносят прямого физического вреда, весь причиняемый ими ущерб считается ударными повреждениями.

• Чувство мыслей и эмоций, усиление себя (Sense Thoughts and Emotions, Empower Self).

Магия Разума определённо не является изначальной сферой и ментальные конструкции, судя по всему, попадают в категории преходящего. Обученный маг начинает чувствовать настроения и мысли вокруг себя, а также постигает методики распознавания основных побуждений, возникающих в окружающих умах, а также управления собственным сознанием.

Просто посмотрев на кого-либо, маг может ощутить внутренние чувства человека, воспринять его эмоционально состояние или сказать, связан ли с объектом сильный эмоциональный Резонанс. Маг не может воспринимать отдельные детали, например, определить, направлена ли эмоция точно на кого-то конкретного или прочесть тонкости чьего-то замысла. Однако, он может сказать, распространяет ли кто-то положительные или отрицательные эмоции, и определить, имеет ли место, объект или Сосуд с квинтэссенцией приятные или дурные «флюиды». Маг также может ощущать связанный с разнообразными предметами эмоциональный фон, если он достаточно сильный и яркий, например, он может выбрать нож, которым было совершено убийство, из группы аналогичных ножей, которыми никого не убивали.

Маг-подмастерье также обучается контролировать и упорядочивать свои собственные мысли, что позволяет ему демонстрировать ряд впечатляющих, но обычно выглядящих естественно, ментальных трюков. При должной подготовке маг может выстроить элементарную защиту против вторжения в мысли. Он также может сделать свою ауру незаметной и неощутимой. Более того, с использованием своей дисциплины маг может улучшать свои способности к вычислению, память и концентрацию, применяя разнообразные простые эффекты.

•• Чтение поверхностных мыслей, психический импульс (Read Surface Thoughts, Mental Impulse).

По мере того, как маг преодолевает границы собственного разума, он учится достигать разумов других существ. Маг может не только

воспринимать поверхностные мысли, но и чувствовать связанные с объектами воспоминания, и разыскивать нужные эмоции. Мысли самого мага упорядочены и выстроены в достаточной степени, чтобы защищаться от большинства внешних вторжений и сбивать с пути тех, кто хочет вскрыть разум мага.

Через сознания людей скользят фрагментарные, искажённые изображения поверхностных мыслей, из которых маг может без труда выбрать необходимые. Разумеется, у разных людей мыслительный процесс различается, также имеют разную «окраску» и мысли, которые воспринимает маг. Пока ещё маг не может ворваться в чей-либо разум и вырвать оттуда чужие секреты, но даже из случайных мыслей окружающих можно зачастую получить много информации.

Маг также может связать мысли с отдельными предметами и определить форму Резонанса, которую предмет или место может иметь, или извлечь связанные с предметом сильные эмоции. Такого рода впечатления от предметов всё ещё размыты на текущем уровне мастерства мага, однако маг зачастую может ощутить главные события и идеи, имеющие сильное эмоциональное наполнение.

Если маг выстроит связь с доступным чужим разумом, он может отправить эмоциональные образы. Объекты могут неожиданно почувствовать эмоции мага. Либо же он может оставить их источник незаметным, заставив жертву гадать, отчего у него случился этот всплеск. Подсознательные позывы могут заставить жертву делать что-то, даже без осознания или удивления ими. Однако, воздействие мага ограничено в силе и обладающие крепкой волей люди могут его отбросить.

При помощи сильного контроля разума, маг может не только защищать себя, но и выстраивать ложные фронты, подсовывать ловушки и обманки. Вторгающиеся в разум могут и не распознать истинных навыков и способностей мага, или обнаружить его полностью опустошенным. Он может даже изменить вид своей ауры, и потому наблюдатели будут видеть эмоциональное состояние, отличное от действительного. Дисциплина помогает ему легко обнаруживать тех, кто без должного опыта лезет ему в мозг, и сохранять контроль над психическими процессами практически постоянно, даже во сне или разделив внимание.

••• Ментальная связь, исследование грез (Mental Link, Dreamwalk).

Могучие разумы могут прорываться сквозь препятствия и суету, образуя крепкую связь с другими мыслями. Он может вести телепатический разговор, воспринимать чьи-либо чувства, управлять собственными снами и разрывать завесу познаваемого, чтобы добраться до истинного смысла, лежащего за символом, идеей или концепцией.

Ментальная связь для опытного мага достаточно проста. Он может воспринимать мысли напрямую из разума цели, даже не нуждаясь в знании языка, и, затем, отсылать назад собственные мысли. Подобная связь создана для тихого и совершенного обмена идеями, либо же для создания иллюзий, ложных мыслей и психических атак. Также, маг может читать подсознание цели, узнавая ее позывы и переживания. Память жертвы лежит открытой перед испытующим взглядом мага, окрашенная теми оттенками, какими их видит жертва.

Язык, в основе своей, это символьный способ передачи идей. На этом уровне маг может проходить сквозь символ к основной концепции. Это позволяет магу понять практически любой написанный, сказанный или символьный язык, который имеет в своей основе человека. Маг может понимать практически любой язык и сделать свои слова понимаемыми всеми. Он с легкостью может расшифровывать надписи и понимать

символы без всякого вникания в культурный контекст. Однако то, что находится вне понятийного опыта мага или защищенное магически, все же останется непонятным.

Даже подсознательное управление психическими силами позволяют магу управлять своим разумом во сне или грезе, связываться с другими грезящими разумами и входить в загадочные миры грез. Он может воздействовать на тамошнюю местность, но странность или духи тех мест могут воздействовать и на него. Маг может войти в сон телепатически, будучи бодрствующим, хотя подобное разделение сознания обычно требует больше, чем может принести пользы. Что более полезно, маг может управлять своими снами. Это означает, что даже если его разум будет как-то захвачен, он сможет в любой момент немедленно заснуть или пробудиться.

•••• Контроль сознания, астральная проекция (Control Conscious Mind, Astral Projection).

Когда маг становится Адептом Разума, его разум становится настолько могущественным, что он может не только проецировать свои мысли, но и перехватывать контроль над чужими. Он может выводить свое сознание из бренной оболочки, чтобы исследовать дальние земли или напрямую воздействовать на разумы.

На этом уровне маг может вторгаться в разум жертвы и вытаскивать оттуда секреты, брать под контроль его мышление и даже ввергать жертву в кататонию. Он может изменять воспоминания, изымать жизненный опыт, внедрять внушения и даже заставлять жертву делать любые неприятные и потенциально опасные вещи. Даже если жертва тоже будет использовать магию Разума или еще какую-либо ментальную защиту, ее единственным средством защиты будет только Сила Воли – но, со временем, поддаются любые разумы.

Маг, желающий распространить свое влияние за пределы собственного тела, может и защищать при помощи своей ментальной мощи других. Он может оградить других от психического вторжения так же, как он ограждает себя, либо может скрыть или видоизменить на время их ауры.

Также, помимо миров подсознательного, маги могут устанавливать связь с мирами чистой мысли. Маг проходит за пределы грез и выходит в Астральную Умбру. Он может обитать некоторое время на плане чистой мысли – в поисках забытых идей или новых концепций, например. Такие странствия опасны, и Адепт не может полностью разделить разум и тело, поэтому продолжительность таких странствий волей-неволей ограничена.

••••• Безграничный контроль подсознания, сотворение разума (Control Subconscious Untether, Forge Psyche).

Высшая магия Разума дарует множество возможностей. Маг обучается отделять сознание от всех ограничений. Основные эмоции и позывы могут быть отделены от интеллекта, а интеллект – от тела. По желанию, маг может создавать или уничтожать разумы.

Контролируя подсознание, маг может полностью переписать личность и взгляды жертвы. Жертва меняется навсегда, когда маг внедряет абсолютно любые основные позывы и инстинкты. Такая жертва может превратиться в совершеннейший автомат или получить новую Натуру в комплекте к измененным воспоминаниям или управляемому поведению. Также, маг может полностью переработать разум жертвы, по собственному желанию создавая или усиливая психические способности.

Внетелесная работа позволяет магу полностью отделить разум от него. Он может перенести свой разум в другую оболочку или уйти в астральные миры в образе свободной мысли. Хоть он и должен через некоторое время вернуться в свое тело – в течение жизни тело, разум и душа должны оставаться едиными – он может совершать путешествия в миры чистого воображения. При определенной удаче, он сможет даже отправлять лишенный тела разум в другие миры духов, свободный от ограничений физической оболочки.

Поскольку Мастер Разума может отделять мысль и тело, то, при помощи этих знаний, он получает возможность *создавать* новые сознания. Хоть о чем-то новом может подумать каждый, Мастер способен создать совершенно уникальный разум – мыслящее существо (технологический процесс?), существующее всецело без тела или оболочки. Параметры и личность этого бестелесного разума всецело зависят от каприза Мастера.

В сочетании со Сферами Узоров, незримое Мастерство над Разумом позволяет магу создать настоящий, новый, реальный разум, и поместить его в человеческое тело, существо или механизм. Маги могут создавать мыслящие компьютеры, обладающих человеческим уровнем интеллекта животных и совершенно новых людей.

Эффекты Разума

- **Усиление разума (Mind Empowerment).** Психическая дисциплина мага, даже на зачаточном уровне, позволяет ему с легкостью творить поразительные вещи. Он может сфокусироваться сразу на нескольких задачах, улучшить свои мыслительные способности и плотно концентрироваться на чем-то одном. Маг может воспринимать чужие эмоции, защищать себя (несложно) от подобных вторжений или усиливать свои ментальные способности.

Психическая защита Ученика груба, но проста – набранные Эффектом успеху противостоят атакам. Эту защиту может обойти лишь очень незаметный или опытный вторженец, а ментальная защита мага на этом уровне видна всем, кто озаботится просканировать его разум. Тем не менее, этот Эффект способен удержать в стороне непрошенных гостей.

Усиление ментальных способностей позволяет магу стать аналогом калькулятора или компьютера. Он может быстро и без ошибок – или, хотя бы, с немногими – обрабатывать информацию, а также сопоставлять факты и получаемую информацию. Набранные успехи позволяют или уменьшить время, необходимое для правильной обработки данных, или позволяют магу работать в многопотоковом режиме, в концентрации на нескольких потоках мысли. Хоть маг по-прежнему двигается, отвечает и действует со своей нормальной скоростью, он может единовременно участвовать в бою, обдумывать несколько проблем и решать, какой галстук он повяжет на званый ужин вечером того же дня. Маг может даже временно или искусственно повысить свои Ментальные Атрибуты, хотя превышение возможностей человека или слишком долгое напряжение разума может вызвать эффект «упругости Узора».

Воспринимая эмоции, маг может «видеть» ауры людей, воспринимая их как разноцветные ореолы, которые отражают как сами эмоции предмета или человека, так и их уровень. Сильные эмоции практически «кричат» магу, и это может быть опасно, если он не защищал как-либо свой разум. Знающий маг может, исследуя ауры, находить сверхъестественные существа и места. Он даже может определить смену настроения. Наблюдая за реакцией, маг может отделить своих от врагов. А также, при тщательном изучении и определенной удаче в броске, определить, лжет ли ему собеседник. Кроме того, маг может выявить сильные эмоции, связанные с определенной местностью, либо

почувствовать присутствие Резонанса в определенной форме – Сосуда или в Узле.

• **Чистый разум (No-Mind).** Простое обследование близлежащих психических Узоров позволяет магу найти находящихся поблизости других разумных существ, и определить их местоположение, пол и типаж. Маг чувствует все ближайшее разумы, но может и выделять определенные типажи. Акашийское Братство применяет этот Эффект через технику «Чистого Разума», изгоняя собственные мысли, чтобы очистить собственные сознания и сделаться более чувствительными к чужим, однако у других Традиций тоже есть свои Эффекты похожего типа.

•• **Эмпатическая проекция (Empathic Projection)**. Эмоции несут большой вес. Сфокусировав свои эмоции и направив внимание на цель, маг может передать неожиданный позыв или чувство. Цель может испытать эмоции самого мага, либо маг может эмоцию пробудить. Набранные успехи определяют интенсивность чувств. При двух или трех успехах жертва почувствует лишь мимолетный позыв или секундное беспокойство, в то время, как пять или шесть успехов вызовут взрыв эмоций или кошмары, видимые только жертве.

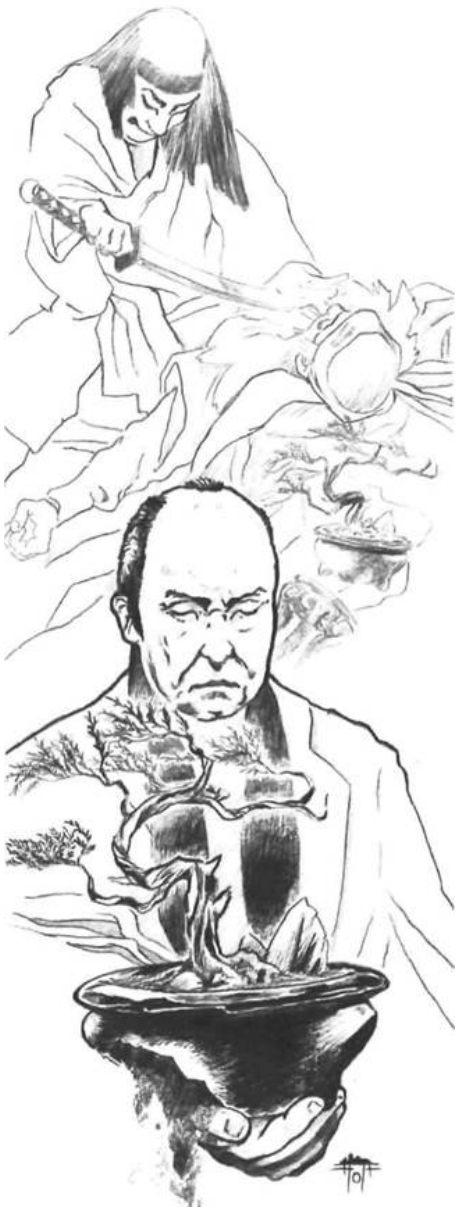
Естественно, неожиданные эмоции могут напугать жертву или заставить ее в течение нескольких секунд или минут (или дольше, если маг вкладывался еще и в длительность Эффекта) совершать странные поступки. Жертва может неожиданно рассмеяться, уронить что-нибудь или убежать в приступе паники. На волевых жертв воздействовать сложнее. Жертва может потратить единицу Силы Воли, чтобы противостоять позывам и импульсам. Если жертва имеет причину подозревать магическое воздействие, то для сопротивления может быть сделан бросок Силы Воли. Поэтому, для воздействия на настороженную жертву может потребоваться ритуал. В некоторых случаях, вспышка чистой, захватывающей дух эмоции может парализовать или шокировать жертву (наносятся обычные ударные повреждения).

Маг не может этим способом переслать слова ли образы, но неожиданное ощущение опасности может оказаться полезным подспорьем в критической ситуации. Конечно, другие маги Разума, находящиеся поблизости, могут с легкостью почувствовать пересылку кому-либо эмоционального сигнала.

•• **Отпечаток эмоций (Psychic Impression)**. Маг оставляет на определенном предмете или месте отпечаток Разума, наполняя его, таким образом, определенной эмоцией. Чаще всего этот отпечаток связан с определенной Чертой Резонанса мага, но под воздействием сильного стресса маг может напитать цель и сильным эмоциональным Резонансом. Объект несет Резонанс до тех пор, пока длится Эффект. Если объект как-то связан с Эффектом, то его Резонанс может или усилить или ослабить Эффект (смотрите таблицу Магических Сложностей). То есть, маг может заставить предмет нести его ненависть, восторг, любопытство, ярость или радость. Пуля, использованная с ненавистью, будет иметь больший мистический вес, равно как и бинт, наполненный сочувствием, либо бутылка вина, полная чувством братства.

Когда маг накладывает Резонанс на определенную местность, она приобретает определенный «эмоциональный вес». Дом может казаться пугающим, в ночном клубе может быть танцплощадка, которая пробуждает похоть или ненависть, а церковь может казаться полной умиротворения. Этот Эффект может почувствовать каждый, кто входит в данную местность, хотя только наделенные Осведомленностью воспринимают ее сверхъестественность. Обычные люди просто посчитают это место воодушевляющим, расслабляющим и тому

подобным.



••• Сканирование разума (Probe Thoughts). От опытного и настойчивого мага, изучающего Сферу Разума, тайны скрыть практически невозможно. Маг просто погружается в разум жертвы, копаясь в поверхностных слоях, а может и закопаться поглубже, в воспоминания, сенсорную информацию и даже подсознание. Жертва может почувствовать странные мысли и эмоции, по мере того, как маг вытаскивает их на поверхность. Либо же, маг может затратить немного больше усилий, проникнуть в разум тихо и копаться там незаметно.

Удачно войдя, маг может исследовать память жертвы (как она помнит события), испытать любое из чувств жертвы (возможно, в сочетании с собственными, при помощи Эффекта, обеспечивающего многопоточность), либо определить подсознательные желания и позывы жертвы. Быстрая проверка поверхности может пройти незамеченной, но более глубокое погружение может насторожить жертву, если что-то пойдет не так. Количество набранных успехов, определяет, насколько глубоко погрузился маг. Два или три познакомят с мимолетными фрагментами поверхностных мыслей, в то время, как пять и больше познакомят с тайными воспоминаниями и болезненными тайнами. Если маг желает проникнуть в разум незамеченным, то он должен использовать дополнительные успехи, превосходящие числом уровень Сообразительности жертвы. Настороженная жертва может сопротивляться первичной стадии вторжения Силой Воли, как обычно, а маг Разума может построить психический щит или даже слой ложных воспоминаний, чтобы обмануть чужака. В последнем случае, маг должен превзойти Эффект Разума жертвы, чтобы пробиться дальше или обойти слой ложных мыслей.

••• Телепатия (Telepathy). При помощи маги Разума становится возможной прямая связь двух сознаний. Маг может посылать слова, образы и идеи цели напрямую, а цель, в свою очередь, может читать поверхностные мысли мага. При достаточном количестве успехов маг может связываться с отдаленными объектами, а также многочисленными или сразу несколькими (требуется дополнительный успех на каждого). Таким образом, маг может с легкостью связываться с сознаниями членов своего Кабала, либо же – после долгих трудов и усилий – установить телепатическую связь между несколькими людьми.

Поскольку устанавливаемая магом связь работает на основе пересылки чистых концепций, он может вместо слов посылать идеи или образы. Языки для тренированного мага тоже не являются барьером. Наоборот, не имеющие опыта работы с магией Разума все еще привыкли думать на определенном языке, и потому магу может понадобиться пробираться через нагромождения слов к скрываемым ими идеям.

Телепат, посылая образы или сенсорную информацию, может заставить реципиента видеть галлюцинации. Сложность иллюзии зависит от объема набранных успехов, и настороженная жертва может пытаться сопротивляться броском Силы Воли. При немногих успехах иллюзия будет неубедительной, неполной или призрачной. Но те, что создавались при больших количествах успехов – обычно, при пяти и больше – как правило, неотличимы от реальности. Даже если жертва будет знать, что чего-то является иллюзией, его тело будет автоматически реагировать так, как подсказывают ему чувства! Однако, маг может просто послать удар раздражающего Резонанса прямо в мозг жертвы, нанося ей ударные повреждения.

Нетренированные реципиенты – обычно обладающие низкой Силой Воли – имеют свойство генерировать немало ментального шума. Маг может решить поделиться с целью организованностью (растягивая ментальный щит), просто чтобы менее опытные члены группы, находящиеся на связи, не отвлекали других. Поддержание связи *определенно* отвлекает, и маг может получать определенные штрафы к набору кубиков, кроме используемого для поддержания Эффекта, если на канале будет присутствовать немалая ментальная «болтовня».

•••• **Управление памятью (Manipulate Memories)**. Изменение воспоминаний – деликатная работа, требующая невероятного мастерства. Адепт Разума может не только сканировать и внедряться в память объекта, но и изменять воспоминания, вкладывать фальшивые эпизоды, стирать некоторые моменты, давать специальные знания или даже вычистить мозг начисто. Такая задача непроста – маг должен внедриться в жертву при помощи **Одержимости**, а затем, чтобы изменить воспоминания, начать копить успехи. Если маг не предпримет определенных мер предосторожности, вроде обездвиживания жертвы или применения Эффекта во время ее сна, цель, скорее всего, обнаружит провалы и перемены в памяти. Хоть жертва и не может вспомнить, что было изменено, сам процесс ужасающ для тех, кто его не ожидает. Таким образом, это заставляет мага действовать крайне осторожно, если он, конечно, не собирается разорвать память жертвы в клочья и оставить ее как есть. Подобное поведение – отличный способ подхватить неприятный Энтропийный Резонанс, вроде Разрушительности и Забытья.

Когда маг меняет воспоминания, он может сделать их насколько угодно реалистичными или искусственными. Воспоминания жертвы могут оказаться обрывочными, мультфильмоподобными образами, которые в принципе не могут быть реальными, либо же чистейшими образами жизни, которую он никогда не вел. Лишенная воспоминания жертва вряд ли лишится своих Талантов, Преимуществ и Навыков, но вряд ли будет помнить, что она может, а что – нет. Цели, которым вживили специальные знания, могут обращаться к зачаточным Знаниям, но пока они не свыкнутся с багажом новой информации (потратив опыт), то им будут доступны только базовые Знания (одно очко). Однако же, изменение памяти – отличный способ ослабить врага, не убивая его, либо же быстро вложить кому-либо в голову нужные знания.

•••• **Овладевание (Possession)**. Будучи одним из самых пугающих Эффектов, доступных Адептам Разума, **Овладевание** позволяет магу взять под прямой контроль сознание жертвы. Если маг превзойдет Силу Воли жертвы, он получит возможность прямо управлять ее действиями, либо полностью захватывая жертву, либо же влияя на особые, конкретные части сознания.

Когда маг овладевает жертвой, ее мышление подавляется мышлением мага. Ему нужно только подумать об определенных действиях, и жертва абсолютно реалистично их воспроизведет, даже незаметно для мага-контролера. Маг может с легкостью управлять телом жертвы (в пределах его возможностей, конечно), или рыться в

воспоминаниях и поверхностных мыслях, как в случае со **Сканированием Разума.** Жертва будет даже помнить чужие мысли, как свои собственные – весь ее разум подчинен силе мага.

Если маг решит взять под контроль только часть жертвы, он сможет ограничить ее реакцию на возбудители, управлять эмоциями, контролировать мышление жертвы и тому подобное в любой комбинации. Если маг не возьмет под свой контроль мышление жертвы, она будет знать, что чего-то ей управляет.

Установление частичного контроля гораздо проще полного подавления личности. Чтобы жертва дернула рукой или неожиданно разрыдалась, потребуется всего два или три успеха. Чтобы полностью взять сознание жертвы под свой контроль, понадобится превзойти уровень ее Силы Воли. Если маг осуществляет только частичный контроль, жертва будет помнить это событие – но лишь в том случае, если маг не сотрет ей память или не возьмет под контроль сознание жертвы.

•••• **Астральная проекция (Astral Projection)**. Миры Астрала – царства чистой мысли. Из-за их неосязаемой природы, в них сложно выжить или ориентироваться. Адепты Разума могут ненадолго наведываться в Астрал, а Мастера способны отделять разум от тела и совершать продолжительные путешествия. В таких странствиях маг встречает создания чистой мысли и на огромных скоростях пересекает высочайшие границы миров духов. Успехи, набранные при творении этого Эффекта, определяют, сколько времени маг может провести вне тела, и насколько глубоко он может погрузиться в Астральную Умбру.

В отличие от магии Духа, которая позволяет входить в Умбру физически, Астральная Проекция превращает сознание мага в свободно движущуюся мысль. Мага можно найти магией Разума, но ничем другим он не воспринимается и не засекается. Поскольку маг лишается тела, он должен полагаться на магические чувства, чтобы осматривать или воздействовать на окружающую обстановку. Конечно, он по-прежнему может применять другие Эффекты Разума, и может взять кого-либо под свой контроль, если понадобится. Без возможности проведения ритуала и магического фокуса, у мага могут появиться проблемы с получением достаточного количества успехов. Но, по крайней мере, в Умбре такая магия естественна.

Если маг направляет свое сознание к Земле (или не устремляется в Астральную Умбру), он, для материального мира, становится бесформенным и лишенным массы существом, передвигающимся со скоростью мысли. Трата очка Силы Воли позволяет магу проявиться на один ход, как призрачный, идеализированный и размытый образ, но он не может взаимодействовать с миром на физическом уровне без использования магии.

Астральные существа могут взаимодействовать только с себе подобными. Поскольку физическое тело там ничего не значит, маг использует Сообразительность как Ловкость, Манипулирование как Силу и Интеллект как Выносливость. Призраки, духи и другие обитатели Астрала могут напасть на мага. Их атаки ранят разум мага и иссушают волю, отнимая очки Силы Воли вместо уровней здоровья. Если у бойца заканчивается Сила Воли, он уничтожается. Дух или мумия просто рассеются по Умбре, а маг обнаружит, что серебряный шнур – нить, что соединяет разум и тело – обрывается.

Потерявшийся в Умбре маг медленно растворяется в Образностях - мирах чистой мысли, где обретают плоть абстрактные идеи и концепции. Мастер может оттянуть это ненадолго, но его воля медленно ослабевает, и он пропадает в туманах Умбры, и его больше никто не встречает. Маги докладывали о встречах с созданиями, которые когда-то были людьми, но смогли выжить, как чистая мысль, но эта

возможность находится за пределами доступного Мастерам. Единственный способ выжить для мага, затерявшегося в Астральной Умбре – воссоединиться с физическим телом (своим или чужим) через Одержимость.

Заметьте, что маг, выпустивший сознание в Астрал, никак не ощущает свое физическое тело, если не использует иные Эффекты (вроде Связей), чтобы поддерживать сенсорную связь с оным. То есть, магу рекомендуется держать свое тело спрятанным и защищенным.

••••• **Сотворение разума (Create Mind)**. Высшие уровни мастерства магии Разума позволяют магу создавать совершенно новые сознания. Маг может определить личность, интеллектуальные данные и страхи сознания. Если их оставлять без присмотра, то такие сознания, как правило, уплывают в Астральную Умбру, где они рассеиваются или сходят с ума. В подходящей оболочке – вроде недавно созданного тела, компьютера или части Умбры – разум может сохраниться, и даже выработать некоторую самостоятельность. Если они не созданы как лишь ненамного большее, чем простой инстинкт, такие сознания, обычно, перерастают начальные параметры, заданные создателем.

Адепты Виртуальности используют этот Эффект для создания машинных разумов, компьютеров, которые могут мыслить и играть роль людей. Такие механизмы могут быть опасны – многие становятся нестабильными или отказываются от роли служителей – но они также являются наиболее эффективным видом компьютеров, из всех существующих.

Конечно, если созданному разуму не дать еще и душу (при помощи магии Духа), то он не будет существовать вне пределов своей памяти. Если такая личность «умрет», то она никогда не переродится. Если маг затратит немало магических усилий, чтобы создать новые тело, разум и душу, то тогда, возможно, будет шанс создать настоящую жизнь… но способные на такое Мастера не появлялись на Земле десятилетиями, если не столетиями.

Основы (Prime)

Специализации: Создание Артефактов, Связывание, Созидание, Разрушение, Восприятие, Эффекты Резонанса.

Свыше и за пределами Сфер Узоров находится Сфера Основ – чистое созидание и энергия, которая питает Теллуриан. Основы – это познание Квинтэссенции, «Пятой Энергии», образно выражаясь. Для каждой Традиции это священная и ценимая сила, поскольку маг Основ может сливаться и управлять фундаментом сил вселенной. Квинтэссенция также известна как Эфир или Одическая Сила (*Odic/Odyllic Force*)[5], основная составляющая ткани реальности, Первая Энергия или Основы. При помощи магии Основ маг может направлять вселенские энергии, чтобы создавать, разрушать или изменять объекты так, как он посчитает нужным. В то время как прочие Сферы работают с конкретными материалами бытия, Основы управляют силами, из которых они произрастают.

Основываясь на единых теориях, как Традиций, так и Технократии, энергия Основ питает все. Она везде - течет через живые Узоры, кипит в Силах и образует Материю, чтобы потом быть вновь освобожденной. Движение энергии Основ никогда не прекращается. Ее движение – это движение самой магии.

Из энергии Основ маг может создать базовые материалы Сфер Узоров, либо же разложить их на неосязаемые составляющие Духа и Разума. Он может превращать Квинтэссенцию в магическую силу и поглощать силы природы, сосредоточенные в предметах или местах. Он может накладывать на предметы заклинания постоянной силы,

разрушать работу других магов, а на высочайших уровнях мастерства – бороться энергиями Основ с силой Парадокса. Такое мастерство не приходит легко, но это основание мощнейших и постоянных работ в *любой* Традиции и *любой* Сфере.

Мастера Основ несут на себе отражение силы этой энергии. Хоть даже и смертные могут чувствовать чуждость магов, Мастера Основ превосходят этот уровень. Они практически сияют энергией, будь она божественной или земной. Магическая энергия в руках Мастера Основ дает ему ощутимую ауру потусторонности.

• Восприятие Эфира, изливание собственной Квинтэссенции (Etheric Senses, Effuse Personal Quintessence).

Ученик Основ обучается видеть и чувствовать Квинтэссенцию, будь она заключена в Сосуд, струится из Узла, течет по могучему потоку, проходит сквозь естественный Узор или сияет в момент Сосредоточения мощи. Восприятие Основ позволяет ему замечать применение магии, определять тип Эффекта, а также видеть поток энергии, когда ей придают форму и перенаправляют. Хоть такого восприятия и недостаточно, чтобы определить сам Эффект, оно может предупредить мага об изменениях в Гобелене.

Так же, как у каждой Традиции есть свой взгляд на энергию Основ, каждый маг воспринимает энергию Основ по-своему. Одни маги видят Основы ослепительно белыми или непроглядно черными, такой яркости, какой в природе не бывает. Другие слышат что-то вроде музыки или мелодии. Некоторые описывают Основы совсем по-другому, что не передать обычными чувствами. Но будь это чистая, прозрачная форма или мятущаяся тьма изначального Хаоса, она отражает *мощь*.

Чувствуя мощные потоки Одической Силы, маг может настроить себя так, чтобы они втекали в его собственный Узор, питая его Аватар. Без первого очка в Основах маг не способен усваивать больше свободной Квинтэссенции в своем Узоре, чем он получает от своего Аватара. Маги, не владеющие Основами, не могут получать Квинтэссенции больше уровня своего Аватара. Магу не обязательно владеть этой техникой, чтобы получать дополнительную Квинтэссенцию через медитацию, но если кто-то попытается напитать мага дополнительной Квинтэссенцией, магу понадобятся хотя бы эти зачаточные знания Основ, чтобы иметь возможность удержать дополнительные запасы энергии.

В сочетании с другими Сферами, маг получает возможность видеть Квинтэссенцию в различных Узорах, либо же определять тип Резонанса и его силу. Также, маг получает возможность определять наличие на местности сильного источника энергии Основ (вроде Узла), или когда может произойти Сосредоточение, создающее энергию Основ.

Магия Зеленая

Обычно, маги Ордена Гермеса используют приведенную ниже цветовую схему для восприятия магии каждой Сферы.

- Связи – фиолетовый.
- Энтропия – индиго.
- Силы – оранжевый.
- Жизнь – красный.
- Материя – коричневый.
- Разум – синий.
- Основы – белый.
- Дух – золотой.

- Время – зеленый.

Однако, стоит отметить, что не все маги – даже не все маги, входящие в Орден – воспринимают магию, согласно именно этой цветовой гамме, или даже вовсе не воспринимают ее в качестве цветов. Эта схема – простой способ посмотреть на вещи так, как этому учат в большинстве Традиций. Спонтанно Пробудившиеся маги и члены под-Традиций имеют свой, особый взгляд на мир.

•• Плетение Одической Силы, питание Узора, зачаровывание Узора, призыв оружия Основ, сотворение квинтэссенциальных Материи и Сил (Weave Odyllic Force, Fuel Pattern, Enchant Patterns, Summon Prime Weapon, Activate Quintessential Matter & Forces).

Касаясь, метафизически, энергии Основ, маг может создавать разрывы в энергии, что питает Гобелен. Он может изменить силу Квинтэссенции, сохраняя ее в определенном объекте или используя в определенных случаях. Он, также, может использовать эту технику, чтобы усиливать другую магию.

Эта техника позволяет зачаровывать физические структуры материи или энергии, создавая магические мечи, что могут рубить духов, или усиленные эфиром лазеры, что жгут вампиров. Более того, Одическая Сила сама может быть сосредоточена для удара, который разрушает Узоры, позволяя магу испускать разряды чистой Квинтэссенции или создавать сияющее оружие, полное магической силы.

Базовые материя и энергия, что уже пропитаны Квинтэссенцией – магические, но инертные формы Сосудов – также могут быть активированы. Их энергия выстраивается так, что позволяет создавать зелья или временные Амулеты.

В сочетании с различными Сферами, маг получает возможность создавать из Эфира материалы, силы или существ. Также, маг получает возможность плести сны, ночные кошмары и псевдореальные иллюзии при помощи магии Разума, либо создавать новые конструкции магии Духа.

Когда бы маг ни создавал Узор «из ничего», он использует силу Основ, чтобы обратить небольшой объем энергии Гобелена в этот Узор. Таким образом, все Эффекты, создающие Материю, Силы или Жизнь из ничего также требуют от мага знания Основ на втором уровне.

••• Передача Квинтэссенции, перестройка квинтэссенциальных Материи и Сил, сотворение квинтэссенциальной Жизни, зачаровывание Жизни (Channel Quintessence, Sublimate Quintessential Matter & Forces, Activate Quintessential Life, Enchant Life).

Обычно, маг не может вытягивать Квинтэссенцию из Теллуриана напрямую. Хоть ее движение беспредельно и постоянно, оно, также, тесно связано с формой Гобелена. Однако, в некоторых особых местах (Узлы) и в особые времена (Сосредоточения) лишняя Квинтэссенция переполняет Гобелен, ожидая, чтобы ее взял маг, владеющий Основами. Хоть пока маг и не может вытягивать Квинтэссенцию из Узоров напрямую, он может получить преимущество в тех редких местах, где есть Квинтэссенция, несвязанная с каким-либо Узором.

Как говорят Аль-и-Батин, Квинтэссенция или свободна, или связана. А также, она – как вода в пустыне. Настолько же обычна, насколько и драгоценна. Узлы – источники или оазисы, вокруг которых построены караван-сараи Часовен. Амулеты – мех для хранения воды, а Сосредоточения – редкие дождливые дни. В воздухе и земле достаточно воды, чтобы могла вырасти пальма, если вы дадите ей достаточно времени, поскольку вокруг достаточно свободной Квинтэссенции, которая свивается в Узоры элементов жизни. Оставшаяся Квинтэссенция – зафиксированная – подобно воде питает пальмы, верблюдов, женщин и мужчин. И вы не можете впитать больше Квинтэссенции, чем вы можете выпить воды. Но маг – везучий человек, у которого есть верный джинн, Аватар, творящий по приказу сладкую холодную воду и переносящий ее, подобно рабу, носящему драгоценный мех во время странствий от оазиса к оазису в поисках приюта. Но только безумцы или отчаявшиеся зарежут своего верблюда, ради содержащейся в нем воды.

Эта поэтическая аналогия содержит немного истины. На этом уровне понимания, поднаторевший в Основах маг учится переливать воду из меха в мех, либо пить кровь собственного верблюда. То есть, свободная Квинтэссенция может переноситься из Амулета в Амулет, или из Амулета в Аватар мага, либо назад. Также, маг может изымать Квинтэссенцию из инертного Сосуда для личных целей.

На этом уровне инертный Сосуд может быть перестроен и перекован в постоянные Артефакты и Талисманы так же, как маг превращал их в Амулеты на предыдущем уровне. А живые Сосуды теперь могут быть активированы и превращены в живые Амулеты. Химерические и эфемерные Сосуды, вроде материи снов и эктоплазмы призраков, подчиняются тем же правилам, что и физическая материя – разумная химера и живая эфемера считаются живыми существами, а инертная материя грез и эктоплазма следуют правилам, аналогичным для Сосудов, созданных из базовой материи или энергии.

Так же, как он на предыдущем уровне зачаровывал мечи и огонь, маг теперь может зачаровывать живые существа так, чтобы их руки или когти теперь могли повреждать Узоры напрямую. В сочетании с другими Сферами, маг получает возможность создавать мощные магические предметы или напитывать их энергией. Также, он может не только творить предметы из ничего, но и изымать небольшие объемы Квинтэссенции из Узоров, по мере их распада. Такая энергия быстро возвращается в поток, и она скорее направлена, чем подчинена. Но, тем не менее, она может внести немного дополнительных сил в работу мага.

•••• Изымание базовой энергии из Материи и Сил, перестройка квинтэссенциальной Жизни, постоянное зачаровывание Материи и Сил, распыление Материи и Сил, сотворение Камней Души, перехват Источника (Expel Base Energy from Matter & Forces, Sublimate Quintessential Life, Permanently Enchant Matter & Forces, Suffuse Matter & Forces, Create Soulgem, Tap Wellspring).

Если Ученики Основ знают, как отклонять и искажать поток Эфира в существующих Узорах, то Адепты Основ познают способ возвращения Квинтэссенции в Теллуриан – как минимум, из неизменных и несвязанных Узоров (Материи и Сил). Это приводит их к потере ментального, физического и психического существования. Поскольку предмет исчезает навсегда, его энергия немедленно возвращается в Гобелен. Но если правильно использовать иной вид магии Основ, маг получает возможность использовать небольшой объем высвободившейся энергии в другие свои Эффекты.

Адепты изучают возможность перестраивать квинтэссенциальные структуры живых Сосудов таким образом, чтобы создавать Артефакты и Талисманы, а также пересадку неживых чудес в живые существа – вроде искусственных рук или украшенной драгоценными камнями обуви, которую невозможно снять до смерти носящего. Также, маг узнает, как наполнять свободной Квинтэссенцией своего Аватара неживые Узоры, изначально ею не напитанные, создавая Сосуд, или перестраивая этот Сосуд в постоянный Артефакт, резонирующий с энергией Аватара мага. Такие Артефакты называются Камни Души.

В местах с сильным Резонансом Адепты Основ могут достигать глубин земли и перехватывать контроль над источником свободной Квинтэссенции. Это похоже на метафизическое принятие холодного душа жарким летним полднем – эффект быстро проходит, но, пока длится, очень освежает. Это, при воздействии нужного Эффекта, может также пополнить запасы Квинтэссенции в Артефактах.

В сочетании с другими Сферами, маг получает возможность зачаровывать предметы, придавая им определенные свойства, усиливать магические заклинания и накладывать их на предметы навсегда, либо распылять любые виды Узоров до Эфира.

••••• Изъятие базовой энергии из Жизни, переделывание потока Квинтэссенции, сжигание Парадокса, постоянное зачаровывание Жизни, распыление Жизни, сотворение Цветов Души, сотворение Узла, Фонтаны Рая (Expel Base Energy from Life, Alter Quintessential Flow, Nullify Paradox, Permanently Enchant Life, Suffuse Life, Create Soulflower, Create Node, Fountains of Paradise).

Мастера Основ могут лишать существования живые существа – ментального, физического и духовного – обрывая течение Квинтэссенции к их Узорам. Небесный Хор называет это «изъятие имени из Книги Жизни». К счастью, это не затрагивает Книгу Истории или Книгу Судеб (хотя Мастера Времени и Энтропии способны и на это).

Что лучше, Мастера Основ могут усилить течение Эфира сквозь живые существа, постоянно освежая Квинтэссенцию Аватаров. Мастера Хора, в частности, узнают способ искупления своих грехов перед реальностью передачей Квинтэссенции для сжигания Парадокса, как часть «Покаяния». Папа Гонорий, также бывший Мастером Времени, использовал этот Эффект для создания знаменитых «Вечных индульгенций папы Гонория», которые прощали не только текущие грехи, но и некоторые будущие. Толкователи Грез известны тем, что заряжают энергией Основ кристаллы, специально для привлечения и сжигания Парадокса. А маги Ордена Гермеса строят сложные охранные символы и контрпечати для усиления своих заклинаний энергиями Основ.

Мастерам также известно, как зачаровывать живые существа или духов навсегда, давая им благословения, как это делают феи и духи Умбры. Живые существа могут, также, быть наполнены Квинтэссенцией, и стать живыми Сосудами. Либо же Мастер может наполнить живое существо Квинтэссенцией своего Аватара, чтобы создать Цветок Души, живой Артефакт (хоть это и не обязательно должен быть именно цветок).

Мастера могут достигать глубин земли и перехватывать контроль над источниками свободной Квинтэссенции в любом месте, а не только в месте с сильным Резонансом. Этим Эффектом, который Аль-и-Батин называют «Фонтаны Рая», создается чистая, никак не окрашенная магия. И что более удивительно, в местах с сильным Резонансом

Мастера Основ могут брать под контроль мощь силовых потоков и драконьих троп, создавая новые Узлы, либо благословлять определенный природный сезон, делая его Сосредоточением, хоть эти могучие ритуалы очень сложно провести.

В теории, Оракулы Основ могут создавать Узлы или Сосредоточения где пожелают.

Эффекты Основ

• **Освящение (Consecration)**. Маг может пропитать Эфиром свою ауру так, чтобы уникальная схема его психического Резонанса истекала им на предмет и установила с ним эфирную связь. Этот феномен происходит естественным путем. Спящие его проделывают неосознанно, но магия Основ существенно ускоряет этот достаточно медленный процесс. Эти «освященные» предметы хороши тем, что считаются частью Узора человека. И они будут видоизменяться, преобразовываться и меняться иным образом вместе с тем человеком. Риск использования этого Эффекта заключается в том, что такие предметы, попавшие в руки врага, могут стать серьезной угрозой. Тем же образом могут быть помечены люди и места – человек связывается с другим человеком или местом, и наоборот.

Естественно, эта симпатическая магия оставляет на объекте отпечатки некоторых типов Резонанса мага, и оно может иметь собственную «личность», отражающую владельца. Настолько пропитанный объект, по Таблице Расстояний Связей, считается очень близким к магу.

На втором уровне Основ становится возможным образовать подобную связь с живым существом. Хоть такая связь и не поможет магу читать мысли или настроения объекта без магии Разума, она используется для установления уз Фамильяров (если Фамильяр живой), и, иногда, в качестве «спасательного троса» для важных друзей и возлюбленных. Маг всегда может использовать восприятие Основ для отслеживания связи, пока она существует.

• **Кровь сердца (Heart`s Blood)**. Ученик Основ легко может почувствовать движение Квинтэссенции по своему телу – свою жизненную энергию. Эта энергия проистекает из Теллуриана, через Узор Жизни и возвращается обратно во вселенную. Каждый ее пункт отражает уровень здоровья, но не последние три перед Потерей Сознания – их потеря ведет к смерти.

В отчаянные моменты маги, опытные в применении Основ – обычно, Небесный Хор и Вербена – могут подтолкнуть себя за пределы своих возможностей и «работать на износ», переводя часть уровней здоровья в Квинтэссенцию, сверх пределов того, что дают им их Аватары. Такой урон невозможно исцелить магией, только спокойным отдыхом. Поэтому, большинство магов не рискуют чем-то большим, чем

Синяками. Но маги Хора иногда устраивали акты мученичества, и сжигали себя ради сотворения последнего святого чуда. А маги Вербены с низким уровнем Аватара часто использовали Синяки, как запас сил, считая кровь сердца более священным даром, чем духовная энергия большинства магов.

• **Наблюдение за Плетением (Watch the Weaving)**. Этот Эффект – не столько заклинание, сколько дополнительный уровень восприимчивости. Когда неподалеку от Ученика Основ творится какой-либо магический Эффект, он может сделать бросок Восприятие + Осведомленность, чтобы увидеть сплетение эфирных нитей. Как только маг заметит незаметное напряжение магии – или если он от природы подозрителен – он может использовать этот Эффект, чтобы увидеть или почувствовать плетение заклинания. Большинство магов воспринимают эти плетения как разноцветные узоры в воздухе, хотя в целом, восприятие оного зависит от натуры мага, его Традиции и типа Эффекта. Но как бы ни воспринимая магию, маг может разглядеть плетение и попытаться идентифицировать узоры. А затем – разгадать намерения колдующего, и определить его самого.

Маги Ордена Гермеса используют стандартизированную систему математики, узоров и печатей в качестве условных знаков для описания неизвестной магии. Затем они могут передать записи Мастерам Ордена, которые расшифруют основную форму и способ применения конкретного плетения. Затем маг может дать сработать знакомым Заклятиям – или неизвестным заклинаниям, несущих на себе метки друзей или союзников – поскольку он знает об их дружественности.

Также, наблюдение может помочь магу с применением контрмагии, если ему знакомы применяемые Сферы. Другие маги, которые не воспринимают Эфир, могут воспринять только ту магию, которая нацелена непосредственно на них, либо если они почувствуют немедленный Эффект. Например, если Нефандус решит призвать демона, большинство магов не смогут остановить этого заклинания (даже зная Сферу Духа), поскольку оно не нацелено напрямую на них. Однако священник Небесного Хора может использовать Основы, чтобы почувствовать энергию Эфира в словах Нефандуса – и даже, возможно, различить знак демона, когда тот начнет проявляться в воздухе. Если маг знаком и со Сферой Духа, он может заблокировать призыв, как только он начнется.

Этим же Эффектом может быть замечена и продолжительно действующая магия, вроде защит или проклятий. Но, чтобы полностью определить их природу, может потребоваться знание определенных Сфер, которые использовались при их наложении.

•• **Световое Тело (Body of Light)**. На этом уровне знания Основ маг способен сотворить плетение, известное как Световое Тело. Световое Тело состоит сугубо из Эфира, и может иметь любой внешний вид, хотя обычно ему придают идеализированный облик самого мага. Также, в нем нет никакой психической или эмоциональной составляющей. Это просто пустая оболочка, которую используют для вмещения сознания мага, когда он путешествует при помощи Сферы Разума. Без него сознание мага в Астрале попросту обнажено.

Световое Тело, однако, больше, чем проявление тщеславия. Оно служит броней и физическим воплощением при путешествиях в Средние и Нижние Царства Умбры. Странники по Астралу, которые желают сменить облик или сделать что-то еще в местах, где у них нет духовного тела – вроде Миров Грез – должны использовать Световое Тело. Кроме того, без такого тела он невидим в физическом мире – даже для тех, кто может чувствовать духов или магию (Дух 1, Основы 1). Хоть воспринимающие психические эманации (Разум 1) будут способны почувствовать присутствие мага, он не будет способен общаться с ним без дальнейшего использования магии Разума.

Световое Тело часто используется в сочетании со Сферами Узоров в призывающих Эффектах, позволяя магу идеализированно воплотить себя в световой иллюзии, живой плоти и даже големе из ожившего камня, в то время, как его настоящие тело и дух будут находиться где-то в безопасном месте.

Техника Светового Тела также используется для создания из Эфира предметов и веществ, которым затем придают плоть магией Узоров. Кроме того, она может превращать предметы из основных элементов в чистый Эфир, которые потом могут быть присоединены к Световому Телу.

•• **Зачарованное оружие (Enchant Weapon)**. Теперь маг способен переплетать лежащую в основе предметов и существ Квинтэссенцию, очищая и усиливая существующие формы. Таким образом, он их зачаровывает. Измененное данным способом оружие – хоть оно и не наносит больше вреда, чем его обычные аналоги – повреждает Узор того, по чему попадает, нанося тяжелые раны.

Эфирная форма так же может отличаться от физической. То есть, грязная джинсовая куртка может иметь Эфирную структуру кевларового бронежилета, а сломанный ритуальный кинжал может по-прежнему иметь полноразмерный клинок – в магическом плане. Подобные предметы остаются такими, какие они есть в физическом плане – джинсовая куртка не остановит пуль, а несуществующим клинком ничего нельзя порезать – но в Эфирном, астральном и духовном плане они вполне реальны. Куртка защитит от духовных стрел, а кинжал будет резать призраков, и даже исполнять свои прежние магические и ритуальные функции.

Заметьте, что на этом уровне маг еще не может наполнять энергиями Основ Жизнь. То есть, он не может рвать чужие Узоры своим. Однако умный маг надевает перед дракой зачарованные перчатки. Зачаровывание таким методом Узора обычно требует траты единицы Квинтэссенции (зачарование длится согласно объему потраченных на длительность действия успехов, но практически никогда – постоянно, если не затрачено больше Квинтэссенции).

•• **Святой удар (Holy Stroke)**. Даже Ученики Основ способны защищать себя при помощи чистой энергии Основ. Когда материальный объект не подходит для быстрого зачаровывания, или когда магу нужно сделать работу, показав чистую, ни с чем не связанную силу, используется этот Эффект. Маг выстреливает во врага разрядом энергии, или создает из Эфира нематериальное, светящееся оружие. Обычно, это требует подпитки Квинтэссенцией (единица за применение), но наносит тяжелые увечья, благодаря использованию колдующим Основ. В зависимости от типа атаки, маг или посылает в противника молнию, или рубит его мечом, сияющим святой силой. Такие атаки особенно эффективны против сверхъестественных существ. Минус этой техники в том, что маг должен не только набрать достаточно успехов, чтобы нанести ущерб, но и для того, чтобы поддерживать Эффект и воздействовать им на цель. Таким образом, поражение одного противника разрядом энергии Основ будет считаться одним попаданием. Но применение против врагов созданного Основами холодного оружия тоже будет считаться одним попаданием, несмотря на то, сколько врагов было поражено фактически. Поэтому, в массовых боях световые мечи более популярны, чем разряды святой энергии.

••• **Узы крови (Bond of Blood)**. Передача Квинтэссенции между Узорами – основное занятие сильных магов. Маг может изъять Квинтэссенцию из Сосуда или Узла. При добровольной передаче, маг может даже взять Квинтэссенцию из другого человека – или одарить его своей. Маг может запасать энергию в Амулетах или других предметах. Достаточно мощным Эффектом маг может поразить другого мага, вытянув из него всю его Квинтэссенции. Но та, что содержится в

Аватаре, ему недоступна.

Этот Эффект получил свое название от магов Вербены, которые считают кровь проводником Квинтэссенции. В частности, для обмена Квинтэссенцией Вербены или окропляют предмет своей кровью, или дают ее выпить другому человеку. Маги Ордена Гермеса используют похожий ритуал, передавая по кругу золотую чашу и отпивая из нее, или смазывая кровью кого-либо.

Хоть другие сверхъестественные существа и полны своей энергии, забрать у них их Квинтэссенцию можно только случайно. Большая их часть обладает собственной энергией, которая плохо превращается в Эфир и, обычно, связана с их врожденной природой (то есть, их Аватарами). В тех редких случаях, когда магу передают эту энергию через какой-либо проводник – кровь вампира, например, или ритуал волков-оборотней, который позволяет обмениваться духовной энергией – он может получить Квинтэссенцию из такого источника. Однако, обычно она малоэффективна и полна Резонансом.

Есть еще вариант, когда маг вытягивает немного Квинтэссенции из уничтожаемого им Узора. Обычно, когда предмет сгорает, он возвращает составляющую его Квинтэссенцию в Гобелен. Но маг может использовать часть этой Квинтэссенции, пустив ее по немного более длинному пути - пропуская ее через другой Эффект. Такой Эффект должен использоваться в сочетании с запитываемым им заклинанием, но позволяет магу получить единицу Квинтэссенции в момент разрушения или жертвоприношения чего-либо – вроде возлияния вина или возжигания дорогих благовоний.

••• **Зачаровать Жизнь (Enchant Life)**. Из-за вечных изменений и перемен квинтэссенциального состояния, на Узоры Жизни гораздо сложнее воздействовать Основами, чем на Материю или Силы. Этим заклинанием маг наполняет энергией Узоры Жизни, придавая им большую цельность и связывая их с реальностью. Такие существа выглядят более «реальными», и подвержены частым всплескам энергии или эмоций.

Впоследствии, живые существа получают возможность наносить тяжелые ранения своим естественным оружием. Акашийцы, накладывающие это заклинание на себя, наносят сокрушительнейшие увечья голыми руками. А меняющие облик Вербены – не менее губительный урон клыками. И, как всегда, такое зачарование требует траты редкой и ценной единицы Квинтэссенции.

••• **Агнцы на заклание (Lambs to the Slaughter)**. Жертвоприношение – очень сомнительная магическая процедура, очерненная в глазах общества – и некоторых магов – образами Нефанди, ежедневно приносящими в жертву девственниц, коз, детей, прохожих и, вообще, всех, кто под руку попадется.

Однако жертвоприношения используются, принимаются и даже почитаются в той или иной форме во всех Традициях. Наиболее распространенная – и уважаемая – форма, это самопожертвование, типа **Крови Сердца**. **Кровь Сердца** может быть использована на живом объекте, с которым установлена Эфирная связь (смотрите **Освящение**), чтобы использовать чужую жизненную силу для усиления чьей-либо магии. Если жертва добровольна и придает магии дополнительные силы, то психический Резонанс базовой энергии находится в гармонии с заклинанием. То есть, на Квинтэссенцию женщины, которая отдает свою собственную жизненную энергию для спасения возлюбленного, будет влиять Резонанс ее любви (смерть ее при этом не всегда обязательна – все зависит от заклинания).

В случае многих других заклинаний, маг жертвует какой-либо материальный предмет – разбивая, сжигая, хороня или еще каким-либо

образом уничтожая что-то ценное. В случае с Сосудом, это высвобождает дополнительную энергию. Маг, владеющий Основами, получает возможность использовать Квинтэссенцию уничтожаемого объекта (обычно, одну единицу). Эта Квинтэссенция быстро – как только объект уничтожается – возвращается в поток, и потому должна использоваться незамедлительно.

Проблема многих ритуалов Нефанди - и причина, по которой Нефанди не получают от своих жертв дополнительной энергии – в том, что жертва, обычно, не добровольна. Каждая единица получаемой из сопротивляющейся жертвы Квинтэссенции производит аналогичный объем Резонанса, полностью противоположного убийце и всему, чему он следует. Этот Резонанс отменяет все преимущества, которые можно получить от жертвенной крови (кроме удовольствия Темных Владык).

Но добровольная жертва – вроде священника Небесного Хора, жертвующего собой для спасения своей паствы; аколита Вербены, по его собственной воле сжигаемого в Плетеном Человеке[6], чтобы прекратить голод; или почитателя Нефанди, который действительно и истинно верит в то, что он не может распорядиться жизнью лучше, чем отдать ее во имя вящей славы Темных Владык – придает ритуалу немалую мощь. Такую преданность невозможно получить воздействием на разум или шантажом, но ее можно воспитать. Некоторые Нефанди выращивают детей, как «невинных агнцев», хорошо с ними обращаясь и говоря примерно следующее: «Темные Владыки – твои друзья. Темные Владыки – лучше, чем Дед Мороз. Нет ничего более великолепного, чем быть принесенным в жертву Темным Владыкам – но мы не будем делать это сейчас. Мы подождем особого случая. Слава Темным Владыкам».

Вербена, Орден Гермеса, Эвтанатос и особенно традиционалистичные Хористы проводят похожие практики, но используют в них домашних животных – в частности, овец, коз, кур и новорожденных детенышей. Они выращиваются в особых условиях и с особым обращением, а затем используются как центральный элемент (и главное блюдо) сезонных ритуалов и пиров. Как известно вампирам, жизненной энергии в таких существах меньше, чем в людях, но и моральных колебаний при убийстве курицы или ягненка гораздо меньше, чем при убийстве человека.

Многие люди считают идею жертвоприношений безвкусицей, но она включена сюда и как элемент истории, и как важная часть древних и современных магических и религиозных убеждений. Однако Рассказчик может запретить жертвоприношения, как источник магической энергии, если он не хочет использовать этот элемент истории, если она неприменима в определенной магической церемонии или если персонаж игрока не владеет соответствующими обрядами и ритуалами. Вербена может получить от двух до пяти единиц Квинтэссенции от правильно выращенного и милосердно заколотого ягненка, как части первомайской пирушки. И, тем не менее, агнец может и не быть достаточно невинным или согласным, и любой полезный бонус может быть испорчен негативным Резонансом. Также, в воле Рассказчика находится и принятие решения о соответствии определенного жертвоприношения взглядам ритуалиста, и, соответственно, о получении от него силы.

•••• Создание Талисмана или Артефакта (Create Talisman or Artifact). Несмотря на то, что достаточно слабые магические предметы можно создавать и на меньших уровнях владения Основами, создание наиболее могучих предметов требует знания Основ на, как минимум, уровне Адепта. Маг концентрирует немалые объемы энергии Основ и вплетает ее в нужный Эффект (с использованием либо других известных Сфер, либо при помощи специальных магических книг и наставников), добавляя к естественным свойствам предмета магический Узор. Этот предмет получает особые силы, и, возможно, даже

принимает элементы Резонанса и личности мага.

Также, маг может использовать эту технику, чтобы создать Камень Души – особый Амулет, который содержит Квинтэссенцию с Резонансом самого мага. Такой предмет неразрывно связан с Аватаром мага, и может быть использован только им самим.

•••• **Пламя очищения (Flames of Purification)**. Маги Небесного Хора не агрессивны по природе своей. Тем не менее, они были известны владением силой Основ, очищающей мир от скверны. Сфокусировавшись на определенном объекте, Хорист может пробудить этот Эффект и сжечь объект в магическом пламени. Хоть это пламя и быстро пожирает цель, жара оно не испускает.

Маг выпускает Квинтэссенцию объекта обратно в Гобелен. Объект получает тяжелые повреждения, и, если уничтожается полностью, обращается в ничто. Этим эффектом могут быть рассеяны только неодушевленные объекты или силы. В сочетании с **Кровью Сердца**, маг может даже перенаправить небольшой объем Квинтэссенции разрушения на другой Эффект.

•••• **Источник (Wellspring)**. Когда маг находит место с сильным Резонансом, превосходящим его собственный, он может упрочнить свое место в Гобелене и получить силу из синхронизированных эмоций. Маг просто «открывается» силе, несомой этими эмоциями, и естественным путем пополняет запасы Квинтэссенции. Это как неожиданный вброс энергии, который идет прямиком к наиболее глубоким позывам мага.

Что считать сильным и подходящим Резонансом – решать, конечно, Рассказчику. Магу, обычно, надо использовать этот или похожий Эффект в месте, где Резонанс настолько силен, что его чувствуют даже обычные люди. Даже если это не Узел, маг может получить из него немного Квинтэссенции (обычно, единицу за каждые три успеха в броске Эффекта, до предела, равного уровню Аватара мага). Когда запасы Резонанса мага заполняются до предела (объем вытянутой Квинтэссенции равен значению его Черты Резонанса), он «привыкает» к метафизической силе этого места, и потом ему придется вернуться туда, чтобы получить еще.

••••• **Фонтаны Рая (Fount of Paradise)**. Знаменитый источник Акашийцев позволяет восстановить в Узоре мага почтение к Теллуриану, наполняя его Квинтэссенцией везде и всегда. Также, Акашийцы применяют этот Эффект во время медитации. А Хористы – во время молитв о священном вдохновении. Маг просто использует этот Эффект, и каждый успех восстанавливает единицу Квинтэссенции, производимой его Аватаром.

••••• **Защита от Парадокса (Paradox Ward)**. Хоть точно это могут знать только Архимаги Основ, маги предполагают, что природа Парадокса противоположна сглаживающим эффектам Основ. Данный Эффект основывается на этой теории и отменяет худшие результаты воздействия Парадокса зарядом Квинтэссенции. Маг наполняет некоторые символы своей работ Квинтэссенцией, демонстрируя, что он вкладывает в магию силы и тщательность. Затем, вместо того, чтобы исказиться каким-либо необычным образом, магия, усиленная Квинтэссенцией, принимает именно ту форму, которая нужна. Каждая переданная этим Заклятием единица Квинтэссенции (максимум равен числу успехов в броске) уничтожает единицу Парадокса. Потратив немного времени, маг может сотворить этот Эффект заранее - перед тем, как творить нечто более мощное. Либо же, он может вложить это дополнительное тщание и силу в последующий Эффект сразу, как сплетет его.

••••• **Чары Мастеров (Master`s Enchantment)**. Эта фраза описывает могущественнейшие чары, доступные Мастерам Основ –

зачаровывание Основами живых существ, мест или времени. Зачаровывание живого существа позволяет магу создать Реликвию, магическое существо или благословить человека. Зачаровывание места – часто через объединение силовых потоков или передачей энергий природы – создает Узел. Освящая соблюдением определенных ритуалов и схем какое-либо время, маг может создать Сосредоточение, где происходят регулярные выбросы Квинтэссенции.

Естественно, эти могущественные чары – вершина способностей Мастеров. Редкие маги в наши дни пробуют сотворить нечто настолько вульгарное. А число магов, способных выполнить эти задачи – и даже знающих, что это возможно – сокращается с каждым днем.

Маг, творящий Узел или Сосредоточение, создает складку на Гобелене, где определенное место (при помощи Связей) или время (при помощи Времени) наполняется энергией Основ. При этом, маг сталкивается со всеми требованиями к площади и длительности, а сама такая задача считается как минимум необычным деянием (требует 10 или больше успехов, помимо затрат на длительность и площадь). Создание нового постоянного Узла – задача для полного круга Мастеров, и он может взорваться и снести всех магов в ничто. Узлы проще найти, чем сотворить – хоть они и редки.

Дух (Spirit)

Специализации: Управление Барьером, Натурализм, Некромантия, Одержимость, Общение с духами, Странствия по Умбре.

Дух очерчивает зыбкую границу между Квинтэссенцией и материей и описывает существование мира, находящегося за пределами обычного человеческого восприятия. Дух полностью однороден – это абстрактный вид энергии особого типа, которая может отразить или повторить более мирские Узоры и элементы. Однако Дух больше этого. Он, также, рождается эмоциями, мыслями и надеждами – своего рода, неосязаемый конечный продукт работы и упорядочивания Разума. Опытный в использовании Духа маг может касаться стены, что разделяет материальное и возможное, и проходить сквозь нее навстречу множеству миров, созданных из «может быть», «должно быть» и «никогда не было».

И духовные существа, и духовные миры создают духовную энергию, которая балансирует между Основами и физическими Узорами. Это неосязаемое вещество – эфемера или плазма – образует параллельные миры, глубины Дальней Умбры, Отколовшиеся Миры и мириады прочих мест, где маги исследуют магию в ее чистейших проявлениях. Эти духи отвечают за позывы и факты, и потому они часто отражают человеческие побуждения, системы взглядов, даже богов или идеи – или все наоборот? Как бы то ни было, большинству людей миры духов неизвестны. Но маги способны проникать туда, и общаться с полуощутимыми грезами самого мира.

Умбра – миры духов – отделена от физического мира незримым и неосязаемым Барьером, загадочной стеной, которая не дает призракам и духам природы входить и влиять на мир живых. Другие миры тоже иногда бывают отделены от Умбры своими Барьерами, а иногда – сосуществуют с Духом. Могущественные маги могут проходить сквозь Барьер и путешествовать по разным частям Умбры, но без опасностей тут не обходится. Путешествия в земли мертвых или в отдаленные измерения возможны, но крайне сложны. Хуже того, сам Барьер, некогда бывший просто стеной, на которую маги для пересечения воздействовали магией, стал метафизически опасным. Путешествия в миры духов могут привести к сумасшествию, увечьям и даже хуже.

В мирах духов обитают бесчисленные странные твари и существа, следующие правилам, не имеющим аналогов среди законов Земли.

Магу, странствующему по царствам Духа, также придется выучить эти правила, отыскивать в Умбре обходные пути и иметь дело с валютой духов – услугами или узами взаимных долгов. Находящаяся неподалеку от Земли Ближняя Умбра напоминает физическую реальность, но окрашенную Резонансом. Глубже в мирах духов находятся Миры Грез, Астрал, Образности, Миры Горизонта (иные миры со своими собственными измерениями), и, в конце концов, Глубокая Умбра – великая бездна за пределами звезд. Поэтому неудивительно, что многие маги Духа предпочитают оставаться на Земле и просто вызывают или общаются с духами, которым случается оказаться поблизости! В Умбре можно найти любой Рай или Преисподнюю, когда-либо созданные человечеством… и, возможно, застрять там.

Техномаги вместо Духа изучают Физику Пространств – способы достижения параллельных миров, сосуществующих с нашим. Хоть смысл эти названия несут разный, результат един. Для Технократов духи – это инопланетяне или выходцы из параллельных миров.

Мастера Духа владеют сверхчувственным восприятием, имеют привычку шептаться с воздухом, фокусироваться на том, чего тут нет и придерживаться необычных табу. Они, также, могут очень странно себя вести и иногда говорить с духовными союзниками или врагами, которых больше никто не видит. Мастера Физики Пространств Технократии часто носят с собой особые приборы, позволяющие видеть вторжения из миров духов и защищаться от них. Они могут быть как отстраненными экстрасенсами, так и крайне рациональными математиками и физиками.

• Восприятие духа (Spirit Senses).

Маги, только начавшие изучать пути Духа, могут чувствовать Ближнюю Умбру – выстроенную из энергии духа копию материального мира. Ученик может видеть призраков и духов, слышать духов природы и ощущать места, где Барьер между мирами истончается или упрочняется. Маг может узнать предмет, содержащий сильный духовных компонент – например, магический фетиш. Резонанс мага сильнее всего притягивает его к объектам, духам и местам с аналогичным Резонансом, но, постаравшись, маг может почувствовать любого духа.

При сочетании с другими Сферами, маг получает возможность чувствовать объекты, у которых есть связь с мирами духов, или которые были как-то туда перемещены. Также, маг может или совмещать видение духов с восприятием аур и эмоций, либо же находить места, наиболее предпочтительные для общения с определенным типом духов или где духи могут собираться, в поисках энергии.

•• Осязание духа (Touch Spirit).

На доли секунд маг может коснуться миров духов. Маг может манипулировать духовными предметами и взаимодействовать с духовными существами – запугивать их, разговаривать с ними или нападать на них. Маг может влиять на мир духов, сам оставаясь во плоти, распространяя свой природный предел досягаемости, голос и внешний вид до соседних миров.

Направляя свою власть прямо за Барьер, маг получает способность управлять толщиной стены между мирами. Эта сложная задача может помочь духу проявиться. Либо же, маг может защитить определенную местность от призраков и случаев одержимости. Могучие духовные обереги могут отвадить странников, которые путешествуют по мирам духов. А соответствующие приготовления также могут облегчить магу проникновение в Умбру, пусть и на время.

В сочетании со Сферами Узоров, маг получает возможность создавать предметы, воздействующие на миры духов, либо же дать другим существам ненадолго увидеть духов или коснуться Ближней Умбры.

Также, маг может обрушить на определенную местность Умбры сильные шторма, или использовать Связи, чтобы видеть многие и разные Миры Духа.

••• Преодоление Барьера (Pierce Gauntlet).

Хоть это и опасно, но опытный маг может пронзить Барьер между мирами, шагнуть в миры духов или вернуться в мир материи. Процесс шага в сторону, как его часто называют, зачастую требует сложных ритуалов и лучше всего работает в местах, богатых силой природы. Но даже в этом случае выживание не гарантируется. Барьер – опасная для магов преграда.

Маг может пронести себя через Барьер, становясь чистой эфемерой (духовной материей). Имущество пронести уже сложнее, и это увеличивает сложность путешествия. В любом случае, маг рискует получить увечья. Маги с сильными Аватарами особенно чувствительны к штормам, что дуют на границе миров.

Пока маг находится в мирах духов, на него действуют их законы. Маг может напрямую общаться с духами, но может и направить против них свою магию. Попав в Умбру, маг может путешествовать в другие ее места – причем, зачастую, следуя по путям, известным Традициям. Маг может проникать в другие ближние Миры, но не может переступить Горизонт – пока.

Поскольку маг может напрямую воздействовать на миры духов, он, также, может или пробуждать духов, или наоборот, усыплять их. Большинство объектов и мест имеют связанных с ними духов, но толщина Барьера и недостаток связи с миром смертных вынуждают этих духов спать, и не интересоваться в происходящем вокруг. Маг может пробудить тех, кто к этому практически готов, либо же вернуть погрузить некоторых в сон. Большая часть духов слишком слаба, слишком деградировала и слишком лишились сознания, чтобы быть пробужденными. Но духи многих очень важных или имеющих сильный Резонанс предметов и мест спят очень чутко. Проще говоря, могущественные объекты или фетиши могут обладать духами, которых маги могут временно погрузить в сон – например, чтобы избежать их гнева или добраться до того, что они охраняют.

В сочетании со Сферами Узоров, маг может создавать эфемерные копии материальных предметов и сил, копируя туда эти Сферы. В сочетании с Разумом, маг получает возможность определять Резонанс и задачи встреченных духов, а Связи могут облегчить тяготы странствий по Умбре. Магия Основ даст магу почувствовать границы между местами силы и найти естественные источники духовной энергии.

•••• Разрыв и восстановление Барьера, сковывание духов (Rend and Repair Gauntlet, Bind Spirits).

В то время как младшие маги вынуждены проскальзывать сквозь Барьер, Адепты могут прорывать его и создавать врата между мирами материи и духа. Сквозь эти врата могут проходить другие люди и духи, но они рискуют попасть в неприятности, гарантированные таким путешествием. Также, маг может укрепить Барьер, не допуская таких странствий, и заделывать или закрывать прорывы, созданные им или ему подобными.

Власть мага над духовными материями позволяет ему налагать на духов могучие узы или призывать их. Сложность таких деяний напрямую зависит от самого духа – крайне могущественные духи все еще за пределом власти мага. Однако, многие малые духи могут оказаться полезными союзниками и выполнить множество задач. Маг может даже приковывать духов к предметам, создавая фетиши, или устанавливать с духом симбиотическую связь. Это очень похоже на

одержимость, но маг остается во власти над собой и получает возможность использовать способности духа. Надменность в общении с миром духов может, конечно, нажить магу множество врагов. Поэтому Адепты должны быть осмотрительны в использовании своих сил.

На этом уровне мощи маги могут проводить в Умбру и из нее других людей и предметы. В сочетании с другими Сферами, маг может усилить свободные врата или проходы, которые позволяют одной части материального мира проникать в другую часть мира духов. Также, маг может создать расхождения во времени между духом и материей, либо напрямую взять под контроль духа и управлять его действиями.

••••• Лепка эфемеры, дальние путешествия (Forge Ephemera, Outward Journeys).

Высшее понимание Духа дает возможность придавать эфемере любую форму. Маг может изменять, уничтожать или создавать духовную материю, подчинять ее своей воле или даровать ей новые силы. Он может чувствовать и воздействовать на духов, как живых, так и мертвых, а также путешествовать в отдаленнейшие концы миров духов, защищенный лишь своим мастерством.

Простое заклинание позволяет магу лечить духов и восстанавливать их Силы, что весьма помогает в обретении среди них союзников. Также, маг может придавать духам иной внешний вид по собственному желанию. Однако переделка достаточно могущественных духов занимает много времени, и большинство духов будет протестовать.

Придание духовной энергии новых форм дает магу возможность создавать новые Миры, хоть это сложно и требует огромных объемов Квинтэссенции. Маг может создавать в Умбре места, где он может изменять мир духов как пожелает, и даже строить новые Миры Горизонта. Но большинство Мастеров считают это крайне сложным делом.

Поскольку маг может чувствовать и общаться с душами живых, теперь он способен видеть и Аватары живых существ. Аватары Спящих – не более чем тусклые искорки магической энергии. Но маги часто обладают могучими и активными Аватарами – и они могут вызвать интерес в тех, кто на них смотрит! Что более ужасно, Мастер Духа может провести ритуал Гилгул – вульгарное заклинание, которое разрывает в клочья Аватар жертвы и навсегда лишает его магической силы. Этот ритуал – одна из наиболее хранимых и пугающих сил, и используется только в крайних случаях и как наказание за наиболее ужасающие преступления среди магов.

Хранимые полным контролем над миром духов, Мастера получают, наконец, возможность шагнуть за Горизонт и уйти дальше, в Глубокую Умбру. Он может исследовать Дальние Миры и странствовать, где пожелает – в иные Миры, во многие порождения человеческого воображения и в измерения, далекие от его родины.

Эффекты Духа

- **Определить одержимость (Detect Possession)**. Хористы проводят экзорцизмы, Вербены проверяют кровь, но каким бы ни был ритуал, это просто способ определить присутствие в материальной оболочке иного духа. Маг просто использует свое восприятие духа, чтобы почувствовать присутствие в человеке (или в предмете, в случае с фетишем) чуждого духа. Маг может не мочь чего-либо с ним поделать, но это полезно, когда надо определить адекватность и независимость чьих-либо действий. Конечно, точное определение природы духа может потребовать использования Знания Космологии или магии Разума.

- **Око духа (Spirit Sight)**. Обычно, переключиться на видение мира

духов очень просто. Маг может видеть происходящее по ту сторону Барьера, хоть и не способен прямо на это повлиять. Таким образом, маг может заметить, что у местности очень дурное или яркое духовное отражение, что указывает на какую-то проблему или преимущество. Ландшафт близлежащего мира духов обычно отражает физическую сторону местности, но, зачастую, со значительными изменениями, вызванными значительными событиями или предметами, там находящимися или произошедшими. Также, маг может увидеть направляющихся по своим делам духов – они, в свою очередь, тоже могут его увидеть.

При достаточном количестве успехов, маг может направить в мир духов несколько своих чувств, получая возможность слышать или осязать духов, а не только видеть их. Обычно, маг может воспринимать единовременно только одну местность (духовную или материальную), если не разделяет свои чувства и концентрацию использованием магии Жизни или Разума. Сложность, обычно, зависит от толщины Барьера.

•• **Призыв духа (Call Spirit)**. Этот Эффект – аналог «Эй!», посланный в случайное место Умбры – позволяет магу передать свой голос на другую сторону Барьера. Набранные успехи определяют, насколько зов мага проникающ и неотразим. Могущественные духи редко отзываются на такой зов – у них и так есть, чем заняться, и они, обычно, слишком далеко в мирах духов. Но малые духи часто на него слетаются. Кажется, духи *любят* болтаться неподалеку от материального мира. Если маг не владеет никакой более могучей магией Духа, он не способен их как-то проконтролировать, но он может привлечь внимание.

Если маг использует **Око Духа**, то он может звать определенных духов и даже общаться с чем-то (или кем-то) на Той Стороне.

•• **Касание духа (Spirit`s Caress)**. Маг может ненадолго пересечь Барьер, чтобы коснуться находящегося по ту сторону духа. Маг может его ударить или взаимодействовать с ним как-то еще, оставаясь в физическом мире. Этот Эффект просто великолепен, если дух не может проявиться в материальном мире, чтобы ответить на оскорбление. Конечно, Эффект позволяет магу лишь касаться духа – он не гарантирует получения результатов от каких-либо его действий (маг может пронзить Барьер и пройти сквозь него только для того, чтобы побить духа).

В сочетании с Эффектом Основ **Узы Крови**, маг может обменяться с духом Квинтэссенцией, или попросить у него взамен какую-либо Силу (считайте их обмениваемым ресурсом). Это вряд ли сработает с призраками, но некоторые духи мертвых имеют свои возможности передать магу часть сил, что могут подтвердить духи-предки У Лун. Заметьте, что получаемая от духа Квинтэссенция зависит от типа духа и его Резонанса. Поэтому, лучше иметь дело с теми духами, которые делают то, что маг задумал сделать!

••• **Пробуждение неодушевленного (Awaken the Inanimate)**. Бормоча и напевая над предметом, Толкователи Грез и Акашийцы могут пробудить его дух, и привести его в сознание. Вербены могут окропить его кровью, а маги Ордена Гермеса – посыпать черной пылью и вырезать печать.

Предметы, чьи духи пробуждены и находятся в сознании, могут быть особенно полезны. Их личности могут быть покровительственно настроены по отношению к тем, кто относился к ним почтительно – и недоброжелательны по отношению к оскорблявшим их. Предмет немногое может сделать сам по себе, но он способен вызвать некоторые совпадения, которые сработают на пользу или против мага. Например, если Эвтанатос пробудит дух своего пистолета, то в руках врага он может выдавать только осечки. Аналогично, здание Часовни может

очень пристально следить за грабителями, особенно если они вламываются внутрь – двери могут захлопываться, свет может включаться и выключаться, а обойденная грабителями сигнализация может замкнуться накоротко и отключиться вообще.

Пробуждение предмета обычно требует немалого числа успехов, полученных в ритуале – пять или около того для пистолета, и двадцать или больше для дома. Этот Эффект медленен, но естественен – если маг не желает особенно вульгарного его проявления. Чем предмет старше и важнее, тем могущественнее его дух и тем сложнее его пробудить. Чем предмет новее и незначительнее, там менее могуч и разумен будет его дух, и тем легче будет его пробудить. У нового, только что купленного и еще не использовавшегося кухонного ножа личности и интеллекта будет меньше, чем у таракана. Но пробудить его можно будет с минимальными затратами магии. За годы и десятилетия предмет может начать впитывать частички личности хозяина. Нож старого шамана, выкованный в его отрочестве, будет иметь сильного и активного духа (хоть он и не будет фетишем, как таковым). И, как всегда, чем ближе Резонанс предмета к Резонансу мага, тем проще будет его пробудить.

Предмет с пробужденным духом существует сразу в нескольких мирах. Человек может использовать пробужденный нож, чтобы ранить духов в Ближней Умбре, или он может обрубать серебряные шнуры, которые соединяют путешественников по Астралу с их тенями.

В наши дни многие предметы сопротивляются пробуждению. Скука обыденности заражает их, и не дает приобретать собственные личности. Если маг соберется пробуждать объект, то никто не гарантирует того, что он будет полезен или будет знать что-то ценное.

••• Шаг в Сторону (Stepping Sideways). Маги могут проходить сквозь Барьер в Ближнюю Умбру. Попав в Умбру, маг может передвигаться и действовать как обычно, но будет состоять из эфемеры, а не физической материи. Маги всегда примечательны, особенно для тех, кто знает, что надо подмечать. Живые в Умбре выделяются – особенно если они посещают земли мертвых.

Путешествие сквозь Барьер обычно проходит в долгом ритуале – маг предпринимает реальное или символическое путешествие, и, в какой-то момент, попадает в Умбру. Сложность этого путешествия зависит от толщины Барьера. В случае провала маг застревает. В этом случае только другой маг, способный проходить сквозь Барьер, может вытянуть его обратно или подтолкнуть в мир духов.

Пересечение Барьера очень опасно. Штормовые ветра хлещут Аватары всех магов, осмеливающихся входить в Ближнюю Умбру. Когда маг туда входит, сделайте бросок его постоянного Парадокса + Арете (сложность 6). Каждый полученный успех означает один уровень тяжелых повреждений, поскольку ветра рвут просветленный дух мага! В некоторых особенно жестоких случаях, шторма могут совершенно изорвать Аватар мага, и его, значительно потерявшего в силе или прошедшего Гилгул, выкинет в реальный мир. Такие наказания зависят от жестокости Рассказчика.

•••• Укрепление Барьера (Affix Gauntlet). Укрепив Барьер местности, маг может вызвать любое число эффектов. Он может запереть духа в предмете или месте, создать отгоняющую духов защиту, либо тщательно контролировать окружающую среду и защищать ее от духовных существ. Успехи, набранные в броске при применении этого Эффекта, укрепляют Барьер – в целом – но могут привести и к другим последствиям.

Поставив защиту, маг может помешать духам войти или покинуть определенную местность. Полученные успехи определяют площадь и длительность действия защиты. Эта защита существует одновременно в

реальном и духовном мирах – ничего, что создано из эфемеры, не может пройти, пока не превзойдет мощь защиты.

Блокирующая схема может или запереть духа в определенном месте, или изгнать его. Игрок мага должен набрать в противопоставленном броске больше успехов, чем его жертва – обычно, делается бросок Арете против способности противника странствовать в форме духа (будь то магия Духа, силы духов и тому подобное). Если магу везет, то он может изгнать духа из места или человека (экзорцизмом) или задержать его в то месте так, что он не сможет уйти. Это – основное средство, которое используют Небесный Хор и Орден Гермеса для общения с демонами и другими злыми духами.

Запирание духа в предмете создает фетиш. Благожелательно настроенный дух может усилить предмет умышленно, но сопротивляющемуся духу придется ломать волю Эффектом. Если магу везет, то он получает временный фетиш. В случае с доброжелательно настроенным духом, фетиш существует до тех пор, пока длится сделка. В случае с сопротивляющимся духом, маг должен использовать успехи, чтобы определить длительность действия ловушки для духа.

И, наконец, маг может на время вселить духа в тело. Чаще всего это делается оборачиванием вокруг мага обрывков Барьера, что удерживает духа на месте и дает магу возможность впитать его силу, но, также, маг может вселить духа в жертву против ее воли. В первом случае, маг должен подавить волю духа (если он сопротивляется), но, при этом, он получает доступ к особым Чарам и силам духа. В последнем случае маг подавляет волю жертвы, и на определенный срок вселяет в нее духа.

•••• **Пролом в Барьере (Breach the Gauntlet)**. Как и описанный ранее Эффект **Шаг в Сторону**, эта способность позволяет магу переходить в миры духов – он делает это, пробивая в Барьере дыру (или, возможно, вновь полностью соединяя реальный и духовный миры). В течение действия Эффекта, любое существо, не огражденное специально, может пройти сквозь врата – входя или покидая миры духов.

Пробивание Барьера обычно очень вульгарно, но это может быть единственным способом доставить союзников или Спящих, не имеющих способностей к магии Духа, в Умбру. Некоторые духи также стремятся попасть в материальный мир, но у них нет возможности попасть туда самостоятельно.

Естественно, этот Эффект очень сложен. Сложность варьируется, в зависимости от толщины Барьера, и успехов, обычно, требуется

достаточно много (пять или больше, а также успехи на длительность и площадь). Помните, что проходящие в Умбру сквозь врата получают ранения от шторма, как и в случае Эффекта **Шаг в Сторону**! (Ирония заключается в том, что Спящие, входящие в Умбру, рискуют меньше всего).

••••• **Разбить Оболочку Грез (Breaking the Dreamshell)**. Оболочка Грез – термин, который Толкователи Грез используют для обозначения Горизонта. Чтобы попасть в Глубокую Умбру, маг должен пробиться сквозь нее – так же, как он пробивается сквозь Барьер, делая **Шаг в Сторону**.

Для того чтобы пробить Оболочку Грез Матери Земли требуется 10 и более успехов. Горизонты других Миров могут быть слабее или прочнее. Если маг идет через Якорь (Anchorhead, особые Домены, находящиеся на Горизонте), то переход становится проще и затребует только пять успехов.

К счастью, Оболочка Грез не наполнена рвущими дух энергиями, и ее пересечение не сопровождается теми же опасностями, что присущи **Шагу в Сторону**.

••••• **Путешествие в Глубокую Умбру (Deep Umbra Travel)**. Для выживания в крайне скудной духовной среде Глубокой Умбры требуется прослойка из магии Духа. Эта энергия создает, своего рода, пузырь вокруг мага, защищающий его от опасностей Глубокой Умбры. Странник должен достичь и войти в Ближнюю Умбру до того, как срок действия этого пузыря истечет, и он погибнет в холодной пустоте Бездны.

Путешествия по Глубокой Умбре очень опасны. Большинство расстояний там велико, но они субъективны. Там с магами часто случаются приступы видений или галлюцинаций, и они могут повстречать обитающих там странных созданий. И такие создания редко дружелюбно настроены по отношению к людям.

Некоторые отважные маги строят огромные корабли, способные странствовать по разным измерениям – не только пограничным мирам, но и самой изначальной Бездне. Первыми из них на ум приходят, конечно же, Покорители Бездн, но Сыны Эфира тоже могут строить большие и причудливые Эфиролеты для путешествий в отдаленные места. В Глубокой Умбре они ищут иные Миры, еще неизвестные миры духов и подсказки к устройству Теллуриана.

Время (Time)

Специализации: Альтернативные Потоки Времени, Предсказания, Управление временем, Путешествия во Времени.

Время, как говорят философы, это магия, известная каждому человеку. Неустанное тиканье часов ведет все дальше по дороге в неопределенное будущее – неизменное, неопровержимое, единое для всего человечества. Хоть от наблюдателя к наблюдателю время варьируется – долгие моменты страсти и углубленности, застывшие секунды ужаса или потерь, релятивизм и спины квантовой механики – все это неопровержимая часть бытия.

Для магов, что погружены в изучение магии Времени, не все, конечно, настолько грубо и сухо. И наука, и магия соглашаются с тем, что течение времени зависит от наблюдателя, что само время не настолько постоянно, как кажется на первый взгляд. Более того, некоторые ученые от эзотерики спрашивают, не является ли линейное течение времени просто еще одним артефактом Консенсуса, случайным свойством шального мироздания, которое само не более постоянно, чем переменчивый ветер. Даже те, кто принимает прямолинейное движение Времени (более или менее) все еще обнаруживают, что завихрения,

течения и ответвления от потока гораздо более многочисленны и переменчивы, чем большинство людей вообще могут себе представить.

Изучающие Время маги согласны с тем, что мир полон непредсказуемых извивов, завихрений и темпоральных возмущений. Время сжимается у одних объектов и замедляется у других, хотя научная классификация времени утверждает, что этот феномен сейчас распространен менее чем раньше. При необычных обстоятельствах время может закольцеваться, разделиться на несколько потоков, либо же в нем могут происходить прыжки и провалы в прошлое или будущее. Опытный маг может чувствовать все эти феномены, но они редко предсказуемы и не очень безопасны.

Маги Времени обычно начинают с базового ощущения потока времени и осмысления своего субъективного восприятия оного. С этого момента маг обучается управлять своим собственным восприятием времени, и, потом, распространять это управление на других. Действительно одаренные маги могут даже искажать, задерживать и ускорять течение времени, а также шагать в прошлое или будущее.

Естественно, хорошее понимание метафизического Времени полезно для сочетания Эффектов – так же, как Связей. Если контроль пространства дает магу большую дальность и чувствительность к Эффектам, то магия Времени позволяет «задерживать» Эффект до какого-то момента в будущем, менять длительность или порядок их действия.

Забавно, но если маг начинает субъективно менять время, то потом изменение внесенных им перемен будет значительно сложнее. Например, если маг растянет конкретные несколько секунд, то он получит возможность совершить ответные действия так, как ему удобно. Но последующее изменение того отрезка времени магией должно учитывать факт, что он уже изменил его восприятие. То есть, если маг изменил какой-то определенный отрезок времени, то, чтобы изменить его еще раз, ему нужно будет превзойти действие своего предыдущего Эффекта. Что более важно, если маг уже работает в искаженном времени, то все его магические силы завязаны именно на этот Эффект. (То есть, маг не может сделать себе шесть действий на ход, и использовать их все на магию).

Мастера Времени очень часто несут с собой сильное чувство дежа вю. Люди вокруг маг ощущают, что само время «затуманивается», как если бы прошлое, настоящее и будущее сходились в одну точку. Также, маг может творить неожиданные, неосознанные сдвиги во времени, заставляя цветок распуститься или книгу – покрыться пылью.

• Восприятие времени (Time Sense).

Как можно ожидать, первое погружение мага в магию Времени заключается в восприятии течения времени. Маг учится различать субъективное время, точно определять свое собственное положение во времени, примечать аномалии и искажения во временном потоке и отслеживать Эффекты по их темпоральному «пробуждению» - нарушению, которое оставляют в потоке времени все вещи.

Большая часть магии Времени оставляет следы, которые можно заметить – если знать, на что смотреть. Хоть Ученик и не может что-либо с ними поделать, он может хотя бы сказать, где применяется магия Времени, и удрать оттуда. Природные феномены тоже иногда вызывают странные искажения во Времени, и опытный маг их видит. Вообще, работа с нестабильными участками времени весьма опасна, и не одного мага закидывало в далекое прошлое, альтернативные истории и причудливые временные петли. Ученик может с легкостью находить опасные места и держаться от них подальше. Более того, он может даже определить, как действует тот или иной феномен.

Хоть и непрактично *постоянно* точно воспринимать Время, Ученик может всегда обнаружить наблюдение за ним сквозь время, и развить крайне точное чувство времени.

В сочетании с другими Сферами, основы магии Времени позволяют сказать, был ли когда-либо Узор подвержен неестественному воздействию Времени, и как он была искажен. В дальнейшем, это может обеспечить магу большую точность в использовании случившихся ранее искажений во времени в сочетании с другой магией.

•• Видение времени (Time Sight).

Хоть, гипотетически, прошлое и будущее являются не более чем вероятностями, существует возможность посмотреть сквозь само время на шансы, наиболее близко связанные с направлением движения жизни самого мага. Маг может отсылать свое восприятие в прошлое и будущее, и собирать информацию из другого времени. Этот процесс не всегда точен – будущее переменчиво, да и прошлое, как говорят многие, тоже меняется, по мере того, как люди запоминают и уверяются в изменениях. В чем более близкий к своему текущему положению в потоке времени моменту смотрит маг, тем точнее видение. Отдаленные времена и места могут быть неточными, затуманенными и сложными для истолкования. Некоторые места и времена бывают защищены от подобного наблюдения сильными защитными чарами и природными феноменами, которые искажают течение самого времени.

Простые Эффекты предсказания и ретросказания позволяют магу посмотреть в будущее или прошлое, относительно своего текущего положения. Маг может следить за временем как бы напрямую, приостанавливать просмотр, чтобы перейти к другому моменту или выделять одни моменты, чтобы ускорить просмотр других. Он может распространить свое восприятие Времени на эти видения, чтобы узнать были или будут ли искажения во времени, которые он наблюдает.

При помощи этой техники маги могут выстраивать защитные стены, создавая «темпоральные помехи», чтобы помешать наблюдению через время, точно так же, как используются Связи для защиты от удаленного слежения.

В сочетании с другими Сферами, восприятие Времени позволяет магу исследовать Узоры прошлого и будущего, предсказывать судьбу и даже читать мысли людей других эпох.

••• Управление временем (Time Manipulation).

Распространяя личное восприятие на отрезок времени, маг получает возможность менять видимое течение времени в данном месте. Этому существуют разные теории, варьирующиеся от утверждений об истинном манипулировании временным потоком до расширения свойств субъективного времени, но факт заключается в том, что подобные действия могут породить некоторые весьма необычные – и могучие – Эффекты.

Ускоряя или замедляя время, маг может изменить порядок, по которому все происходит в «нормальном мире». Вода может течь, как густая патока, пуля может быть замедлена настолько, что станет видимой, а бегущий человек пролетит мимо на огромной скорости. Субъективное время цели не меняется – с точки зрения бегущего человека, он движется с нормальной скоростью, но мир вокруг него сильно замедлился; для стороннего наблюдателя пуля движется медленно, но попадание ее вызывает все те же последствия. Большинство магов соглашается с тем, что этот Эффект просто оборачивает цель в замедленный или ускоренный кусок времени, но находятся и те, кто говорит об изменении относительно-общих потоков времени или о чем-то не менее экзотичном. В целом, детали неважны,

так как конечный результат весьма фантастичен.

Погруженный в ускоренное или замедленное время маг может легко сотворить вокруг себя защитный слой, который защитит его от внешнего мира – либо, заморозив его во времени, либо ускорив до возможности совершения нескольких физических действий за несколько секунд. У разных магов, конечно, свои способы добиться этих результатов, но это, все же, могучая сила.

Немного постаравшись, маг может время перемотать или закольцевать. Это очень сложно, и, обычно, маг получает немало Парадокса. Как только время искажается подобным образом, то его становится сложнее искажать далее, и такие перемены легко замечают другие маги Времени (и, иногда, проницательные Спящие!). Также, они вызывают колебания, из-за которых восприятие Времени сходит с ума. Вкратце, маг сможет отмотать назад несколько секунд и перестроить события, но Парадокс и судьба могут значительно осложнить это предприятие. Такие перенаправления обычно приводят к непредвиденным результатам в будущем.

•••• Детерминизм времени (Time Determinism).

Вместо растягивания или сжатия времени, Адепт может буквально остановить его движение или ввести что-то в петлю, выйти из которой можно только в определенный момент. Магию, как и другие Узоры, можно придержать на месте. Маг может приостановить цель, и на нее не будет действовать ход времени, либо составить особо настроенный Эффект, который сработает только при определенных событиях. Маг способен даже заморозить жертву вне потока времени, оставляя его в ловушке вне возможности воздействия внешнего мира, а жертва ничего и не заметит.

Такая магия очень часто бывает слишком вульгарной, но в сочетании с другими Сферами творит серьезные Эффекты. На находящегося в «темпоральной паузе» мага не подействует ничего из нормального потока времени, а опасный объект или вышедший из-под контроля эксперимент может быть заморожен до тех пор, пока не будут доставлено достаточно ресурсов, чтобы с ними справиться. Более того, при сочетании контроля над временем со Связями, жертва может быть выведена вообще за пределы пространственно-временного континуума – заперта в зоне, которая рассеется только с прекращением действия магии или воздействии могучей внешней силы. Говорят, что очень многие существа и создания, слишком опасные для мага в прямом столкновении, пленены именно таким способом.

Останавливающий время Эффект в сочетании со Сферой Узоров может сотворить требующее ключа событие – что-то, что не произойдет, пока определенный человек, существо или предмет не появится в нужном месте. В сочетании с Энтропией может быть порожден Эффект, который не сработает, пока не случится какой-то поворот в судьбе или не произойдет нечто невероятное. Принцесса погрузится в сон до тех пор, пока не появится предсказанный ей возлюбленный, или больной может быть погружен в криогенный сон, пока врачи не найдут способ лечения его болезни. Целые поколения семей или места силы могут нести на себе магические Эффекты, которые не будут работать, пока их не активируют особым образом, хотя время и воздействие Парадокса медленно эти Эффекты разрушают.

••••• Путешествие во времени, иммунитет ко времени (Time Travel, Time Immunity).

Страницы истории открываются перед истинным Мастером, который способен не только защитить места и людей от воздействия времени, но и перемещать сквозь него предметы и людей, а также соединять точки потока времени. Маг ограничен только своим сознанием,

сдерживающими факторами своей магии и сопутствующим Парадоксом.

Защищая себя от воздействия времени, маг может ускользнуть от его течения в остальном мире. Для него мир – застывшая равнина, по которой он может странствовать без взаимодействия со своим окружением. Маг может странствовать и затягивать в зону иммунитета предметы и людей, пока они ему нужны. В течение секунд маг может сделать множество вещей, но с точки зрения стороннего наблюдателя, все это будет происходить мгновенно и без какого-либо явного воздействия.

Имея якорь в своем настоящем, маг может временно посылать себя и других людей в недалекое будущее или прошлое. Без такого якоря маг может посылать кого-либо в другие отрезки времени навсегда. Любое из этих путешествий полно опасностей. Будущее еще не определено, и маг рискует затеряться в туманах вероятностей. А прошлое защищено весом человеческих воспоминаний и их уверенности в его текущем облике. Парадокс серьезно наказывает магов, слишком сильно давящих на стены времени, и имеет отвратительную привычку разрушать работу мага или даже закидывать его в альтернативный временной поток – и даже за границы самой реальности.

Естественно, Мастера Времени работают очень осторожно. В потоках времени обитает *Нечто* – возможно, еще более непостижимое, чем даже духи, что сторожат дальние границы вселенной. Маги, которые слишком глубоко суют свой нос в дела Времени, имеют свойство пропадать, иногда замещаемые существами, их изображающими. А иногда они четко и полно узнают ту ужасающую судьбу, что неизбежно ожидает их в будущем. Путешественники могут быть выдернуты из временного потока другой магией Времени Мастерского уровня, и попасть в эпохи, в которых они не намеревались появляться. Да и в самом Времени есть стены, ограждающие места, в которые маг не может ни заглянуть, ни погрузиться. И никто не знает, что происходит с магом, оказавшимся достаточно глупым, чтобы пойти наперекор законам вселенной.

В сочетании с другими Сферами, Мастер Времени может отправить заклинание в прошлое или будущее. Результаты вряд ли будут сразу замечены, либо же мага может закинуть в альтернативный временной поток. Маг может даже послать человека или предмет в другой отрезок времени и вытянуть позднее в свою опорную точку в настоящем. Также, маг может использовать магию Времени, чтобы защитить другие Узоры, обеспечивая возможность их существования независимо от часов, что тикают для всего остального мира.

Эффекты Времени

- **Синхронизация (Perfect Time)**. Магия Разума может обеспечить безукоризненную пунктуальность. Но только магия Времени может воспринимать и исправлять нарушения субъективного времени. Используя различные методы – от саморегулирующихся часов Адептов Виртуальности до интернализации Акашийцев и биоритмов Вербены – маг учится воспринимать течение времени с безукоризненной точностью и автоматически подстраиваться под прыжки и разрывы потока времени. Если маг оглушили необычным Эффектом Времени противники или район в Умбре, у него, хотя бы, есть шанс перенастроиться и адаптироваться под него. Но что гораздо лучше, маг может четко следить за собственными Эффектами и синхронизацией, легко рассчитывая субъективное время при необходимости точного расчета длительности или задержки любого действия.

- **Чувство времени (Time Sense)**. Время от времени в мире сверхъестественного повторяются важные события, незримые для простых смертных, но явные для магов. Эти происшествия варьируются от легких приступов дежа вю до проявлений и исчезновений замков, пещер и комплексов, которые кажутся существующими вне времени, и

появляются, словно согласно графику – или без причины вообще. Поддержание постоянного восприятия этих феноменов раздражает, но маг, который подозревает присутствие чего-то необычного, может чувствовать колебания, вызванные этими нарушениями. Они могут включать в себя следы применения другой магии Времени, вроде используемой путешественниками во времени, либо нарушения временного континуума. Могущественные духи иногда содержат дворы, и врата туда открываются только в определенное время… Маг, немного сконцентрировавшись, может почувствовать любой из этих феноменов. Более того, маг может предсказать эти феномены или чувствовать колебания, ими оставленные.

•• **Предсказание (Divination).** Хрустальные шары, говорящие зеркала, неконтролируемые загадочные слова и песнопения, а также трансы – все это является основами магических предсказаний, и они являются основой для понимания прошлого и будущего. Хоть и прошлое, и будущее закрыты туманами вероятностей, магия Времени позволяет хотя бы ненадолго отвести эту завесу, и посмотреть на то, что может или могло произойти. Полученное видение может быть неясным или не поддаваться толкованию, и чем дальше в будущее, тем туманнее образы.

Набранные в броске на применение данного Эффекта успехи разделяются, чтобы определить как длительность периода, на который маг заглядывает в прошлое или будущее, а также точность предсказания. Такие видения никогда не бывают совершенно точными, но иногда создают полезную картину. Однако, берегитесь мага, который видит образы катастроф. Он на пути к сумасшествию.

•• **Стены времени (Time Wards)**. Это – любой способ «замутить воду» времени. И, хоть начинающий маг не способен к тонкому манипулированию временем, он способен, хотя бы, производить различные Эффекты Времени, которые нарушают временной поток и делают его недоступным для восприятия Времени. Другие маги, пытающиеся заглянуть в прошлое или будущее, получают только размытые и непонятные видения, а Эффекты Времени попадают в колебания потока времени и стремительно распадаются. При достаточной мощи и усилиях, маг может полностью заблокировать местность от изучения ее сквозь время и сделать ее полностью непроницаемой для предсказателей.

Если маг не использует другие Сферы, этот Эффект просто блокирует небольшой участок времени в месте обитания мага. Точная длительность защиты определяется по Таблице Длительности, хотя маг может указать насколько далеко в прошлое или будущее распространяется защита, деля успехи между ними. Они, также, используются для определения мощности защиты – при достаточно сильной воле, настойчивый или могущественный маг может пробиться сквозь нее. Во всех остальных смыслах, эти защиты схожи с теми, что строятся Связями.

••• **Искажение времени (Distort Time)**. Создавая поле быстрого или медленного времени, маг вызывает локальные искажения, которые позволяют людям или объектам реагировать на происходящее с отличной от нормальной скоростью. В пузыре быстрого времени человек будет двигаться в два или три раз быстрее обычного, например, а в замедленное время может быть помещено оружие противника, которое будет казаться лениво плывущим сквозь воздух. Восприятие субъективного времени человека не искажено, поэтому ускоренный человек будет считать, что движется с нормальной скоростью, а мир вокруг него замедлился. А замедленное оружие будет все так же смертоносно, но перехватить его будет легче.

Каждые два успеха позволяют ускорить или замедлить время на один множитель. То есть, два успеха позволят магу удвоить свою физическую

скорость и предпринять два действия за ход.

••• Искривление времени (Time Warp). Закольцевав время, маг может «перемотать» его на небольшой плоскости. Благодаря владению магией Времени, маг остается защищен от действия этого Эффекта (в противном случае, он не будет знать, что сделал чего-то и закольцовывание будет практически бессмысленным). Таким образом, маг может изменить свою реакцию и действия в определенной ситуации, уже зная, чем все обернется в противном случае. В сочетании этого Эффекта с Жизнью или Разумом, маг, фактически, может полностью переписать себя и избавиться от последствий физических травм, но, при этом, обладать знаниями о событиях, которые не произошли никогда.

В игровых терминах, маг перематывает назад один или несколько ходов и изменяет произошедшие в них события. Потраченные на определение площади воздействия указывают, насколько велика местность, подвергнутая переменам – маг способен как отмотать назад время лично для себя, исцеляя полученный урон, так и для крупного района, предотвращая катастрофу. Дополнительные успехи, потраченные на других людей, и их защитят от воздействия Эффекта, поэтому они тоже будут помнить, что произойдет и действовать соответственно. Все незащищенные просто повторяют то, что они уже делали, хотя их действия могут измениться, в зависимости от изменения действий, предпринятых кем-то еще. То есть, стрелявший из пистолета Человек в Черном вновь выстрелит из него и получит те же результаты. Но произойдет это в том случае, если, скажем, один из вернувшихся назад во времени магов не решит на него напасть, вместо того, чтобы искать укрытие.

Перемотка времени не только очень сложна. Она еще и вульгарна. Если маг отмотает время определенного момента (скажем, какого-то хода), то при любой попытке повторного воздействия на этот отрезок времени надо набрать больше успехов, чем было получено при первоначальной перемотке – время уже настолько изменило форму, поэтому дальнейшее воздействие должно быть еще сильнее. К предсказателям и тому подобным это тоже относится. Искажения Времени делают местность трудночитаемой – что, в связи этим, означает, что хоть маг и знает, что *может* произойти, когда он отмотает время назад, он все же не может предсказать, как внесенные им перемены повлияют на временной поток. Перемотанное время часто накапливает Парадокс – ввиду жульнической природы самого этого действия. Каждый ход перемотанного времени обрушивает на Эффект Парадокс, поэтому перемотка трех ходов вызовет в три раза больше Парадокса, чем обычно.

Естественно, это заклинание настолько сложно и специфично, что очень немногие маги вообще его используют. Некоторые парадигмы просто не воспринимают идею «перемотки времени», а другие – способствуют ему. Но все маги соглашаются с тем, что такие выходки лучше оставить для молодых и горячих, которые еще не поняли опасности вульгарной магии. (Вашему Рассказчику тоже не понравится, если вы будете использовать его слишком часто, и вы огребете множество проблем).

•••• Условленный Эффект (Contingent Effect). Приостановив действие магического Эффекта, маг налагает на него ограничение – заклинание не сработает до тех пор, пока не исполнится определенное условие. Это требует использования других Сфер. Если заклинание срабатывает только тогда, когда в нужном месте появится нужная личность, например, то для определения его Узора понадобится Сфера Жизни. Также, маг может сделать, чтобы заклинание сработало через определенный отрезок времени (все, как указано в Таблице Повреждений и Длительности, основывается на количестве успехов) или поставить иные условия при помощи других Сфер. Также, маг

может позволить Эффекту просто рассеяться, если исчерпается время ожидания до срабатывания.

Наложенный на Узор Эффект повышает ее магический «вес», и потому его можно заметить большей частью способов восприятия магии. Однако такой Эффект считается постоянно поддерживаемым[7], хоть магу и не нужно сосредотачиваться на нем.

Заметьте, если маг создаст условленный Эффект Времени, он не будет знать получился ли успешным навешенный на него последующий Эффект, пока нужное условие не произойдет или он не использует другую магию, чтобы изучить сам Эффект!

•••• **Запрограммированное событие (Programmed Event)**. Маг останавливает в определенном месте время и указывает, когда оно должно продолжить двигаться. Например, он задевает стоящую на столе чашку и роняет ее. Заморозив время вокруг чашки на одну сцену, маг заставляет ее зависнуть в воздухе, пока не кончится сцена. Тогда чашка упадет и разобьется. Если события в материальном мире замораживаются на продолжительное время, силы Парадокса, обычно, разъедают магию и запускают события преждевременно. Также, если кто-то подхватит чашку, статичная реальность вновь возьмет свое и магическое поле рассеется.

В стазис можно погрузить достаточно обширную площадь, но это и сложно и опасно. Любая местность площадью больше метра, где было остановлено время, порождает значительные темпоральные возмущения, заметные для находящихся поблизости магов (скажем, в то же городе). Отдача от настолько серьезного заклинания тоже будет значительной. Чем больше замороженная площадь, тем быстрее внешнее время разъедает стазис, поэтому такие поля достаточно быстро распадаются.

•••• **Выход из потока (Sidestep Time)**. Вместо того чтобы останавливать время на небольшой площади, маг, образно выражаясь, выходит за пределы потока времени, эффективно выводя себя из дальнейшего развития мира. В этом состоянии маг может передвигаться совершенно свободно, будучи защищенным небольшим пузырем настроенного на него времени, но, однако, движется он настолько быстро, что мир, в сравнении с ним, полностью застывает. Маг может взаимодействовать со всем, чего он способен коснуться – он все еще генерирует достаточно энергии, чтобы передвигаться по земле, а чтобы брать предметы и перемещать их – но все, что находится вне его пузыря застывает, как и весь окружающий мир. То есть, маг может взять висящий в воздухе нож и воткнуть его в противника, но тот не почувствует раны или не начнет истекать кровью (с точки зрения мага), пока Эффект не перестанет действовать. Взять с собой других людей возможно, но Эффект придется расширять, чтобы он подействовал и на них. Заметьте, что пока маг находится вне временного потока, его магические силы ограничены пузырем времени. Поэтому, находясь вне времени, магическое вмешательство невозможно. То есть, «обыденные» приборы действовать будут, но все, что требует от мага взывания к Арете – невозможно.

••••• **Путешествие во времени (Time Travel)**. Если забыть о физике, то маг просто исчезает в одном месте пространства-времени и появляется когда-то еще. Хоть ученые и утверждают, что сотворившее такое мага унесет в бездну космоса (Земля уже далеко ушла от того места, в которое был совершен прыжок), но Узор мага подчиняется метафизическим законам, и потому он появляется в том же месте, что покинул. Число набранных успехов определяет, насколько далеко во времени продвинется маг, и сколько людей он может взять с собой, если пожелает.

Путешествие во времени порождает значительные возмущения

временного потока, и потому многие путешественники обнаруживают, что в месте, в которое они прибывают, уже находится множество магов, желающих узнать, что происходит.

Если маг оставляет «якорь» в своем настоящем, он может потянуть за нить и вернуться туда. В противном случае, это путешествие в один конец. Также, маг может отправить кого-либо в будущее. Но, при этом, он рискует обнаружить, что засланный предпринял в будущем определенные шаги, чтобы найти мага и разобраться с ним!

Путешествия в будущее считаются достаточно простыми, но непредсказуемыми. Маг просто смотрит в определенную точку или прыгает вслепую, и появляется где-то в будущем. Путешествия в прошлое гораздо, гораздо более опасны и сложны – груз воспоминаний заставляет реальность напрямую восставать против мага. Путешественники в прошлое часто исчезают в потоках времени, уничтожаются Парадоксом или другими силами и, похоже, никогда не могут внести значительные изменения в историю (по крайней мере, такого еще никто не может вспомнить). Некоторые маги состоят в чем-то вроде «полиции времени», следящей, чтобы другие маги не путешествовали в прошлое слишком далеко, а также защищающей временной поток от откровенного им манипулирования.

Ходят слухи, что Архимагам доступна более эффективная форма путешествий во времени, которая даже позволяет им немного менять прошлое, но кто знает точно?

Парадокс

> ФЕНОМЕНАЛЬНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ МОЩЬ!!!… и крохотное жилье.
>
> *— Джинн из "Алладина" Диснея.*

Пожалуй, единственное, что маги боятся больше всего – это Парадокс. Самой мысли об этом, назовись оно карой, Отдачей, искажением или как-то еще, достаточно, чтобы напугать даже самого безумного Мародера. Сама мощь Парадокса заставит любого мага дважды подумать перед тем, как метнуть вдоль улицы огненный шар. Наверное, Парадокс настолько пугающ, потому что непредсказуем, опасен и ждет малейшей ошибки мага.

В целях повествования важно понимать, чем Парадокс является и не является. Парадокс – не разумная сила. Он ни злобен, ни великодушен. Он не благоволит определенным личностям, и не действует иначе. Он просто существует. Его действие можно описать как работу иммунной системы организма – он сражается со всем, что нарушает баланс системы, которую защищает.

Парадокс происходит в любом случае, когда маг производит достаточный удар по реальности, чтобы так сказать, «замутить воду». Нарушением может оказаться неудачная попытка естественным путем изменить реальность или использование вульгарной магии. Фактически, вульгарная магия *всегда* вызывает Парадокс. Однако, важно заметить, что Парадокс поражает только Пробужденных магов. Фактически, изменение магом вселенной усилием воли, а не какой-либо врожденной силой, навлекает на него силы, карающие мага в ответ.

По сути своей, маг изменяет реальность так, как никакая иная сила не способна. Пробужденная магия хватает Гобелен и придает ему совершенно иную форму. Даже когда другие сверхъестественные существа используют силы, которые *выглядят*, как магический Эффект, способы у них *совсем* иные. Маг проходит процесс самопознания и изменений, чтобы мочь менять вселенную. И это процесс означает, что на мага оказывают воздействие высвобожденные силы перемен. Чем сильнее маг толкает – чем крупнее изменения – тем больше он получает

Парадокса.

Накопление Парадокса

Маги получают Парадокс в различных объемах, в зависимости от объема творимой ими магии. Предпринимаемый Эффект определяет объем получаемого магом Парадокса. В прошлом эта энергия часто накапливалась, и либо неожиданно прорывалась, либо создавала достаточно долго длящиеся проблемы. Но с появлением знаков Воздаяния этого больше не происходит. Теперь Парадокс прорывается из мага практически сразу, как только накапливается. В случаях, *если* энергии Парадокса накапливаются, то проявляющиеся позднее последствия этого имеют тенденцию становиться более постоянными, чем раньше.

Ниже приведены игромеханические параметры накопления Парадокса при удачных Эффектах:

- • Удачный естественный Эффект обычно не вызывает Парадокс.
- • Вульгарный Эффект, произведенный без присутствия свидетелей, производит единицу Парадокса за уровень наиболее развитой использованной Сферы.
- • Вульгарный Эффект, произведенный в присутствии свидетелей, производит единицу Парадокса за уровень наиболее развитой использованной Сферы, плюс еще одну.

Ниже приведены правила получения Парадокса при провале. Все провалы провоцируют отдачу, если, конечно, Рассказчик не задумал чего-нибудь действительно *злобное* и с каким-то злым умыслом позволяет магу накапливать пугающие объемы Парадокса.

- • Провал в естественном Эффекте производит Парадокс, объем которого равен уровню наиболее развитой использованной Сферы.
- • Провал в вульгарном Эффекте, сотворенном без присутствия свидетелей, производит единицу Парадокса, за уровень наиболее развитой использованной Сферы, плюс еще одну.
- • Провал в вульгарном Эффекте, сотворенном в присутствии свидетелей, производит два очка Парадокса за уровень наиболее развитой использованной Сферы, плюс еще два.

Эффект Парадокса проявляется в течение хода или двух с момента его получения. Особенности Эффекта зависят от его имеющегося объема.

Предотвращение Беды

Часто магу важно не иметь Парадокса, чтобы быть уверенным в исполнении им некой важной задачи. Потратив единицу временной Силы Воли, маг может отложить все эффекты Парадокса (включая любые увечья или Отдачу) до конца сцены. При этом энергии Парадокса нависают над магом, как пресловутый Дамоклов меч. Воздействие любого другого количества Парадокса, полученного до конца сцены, также откладывается, без каких-либо дополнительных последствий. Недостаток такой тактики заключается в том, что весь накопленный объем Парадокса складывается, чтобы в конце сцены разразиться одной большой Отдачей, а не несколькими малыми.

Виды Отдачи

Отдача обычно проявляет себя в маге в виде какого-либо изменения или увечья. Для простоты можно позволить себе придать Парадоксу определенные черты, но стоит, также, и помнить, что он не менее непредсказуем, чем накапливающей его маг. Рассказчиком рекомендуется быть изобретательным при описании вызываемых им мук.

Помните, что накопленный Парадокс не может быть уничтожен или выведен небольшими порциями, даже при трате Силы Воли. При освобождении накопленная энергия всегда выходит полностью. Будьте вульгарным на свой страх и риск. Только время и осторожность позволяют магу избавиться от воздействия Парадокса.

Приведенная ниже таблица объясняет некоторые распространенные эффекты воздействия Парадокса при трате определенных его объемов. Рассказчики, в угоду своей злокозненности можете о ней забывать.

Объем Парадокса	**Эффект**
До пяти очков	Используйте данный объем Парадокса для броска на получение ударных повреждений (сложность 6). Этот урон может быть поглощен. Вероятно, маг получит Парадоксовый Недостаток, но ненадолго.
От 6 до 10 единиц	Используйте данный объем Парадокса для броска на получение ударных повреждений. Маг страдает от одного негативного побочного эффекта, преимущественно – в виде штрафа на все действия (от -1 до -3) в течение числа ходов, равного объему накопленного Парадокса. Этот урон может быть поглощен.
От 11 до 15 очков	Используйте [Парадокс – 10] кубиков для броска на получение летальных повреждений, которые не могут быть поглощены (обычными способами, если вы не используете кинематографичные правила поглощения). Кроме того, маг получает один Парадоксовый Недостаток, который либо добавляет штраф ко всем действиям (от -4 до -6), либо маг рискует получить еще пару уровней урона, либо с магом происходит нечто действительно *странное*.
От 16 до 20	Используйте [Парадокс – 10] кубиков для броска на получение летальных повреждений. Если маг это переживает, он все равно теряет сознание.
21 и более	Проваливай! Получаешь [Парадокс – 20] уровней *тяжелого* урона, который нельзя поглотить. Получаемый негативный эффект может быть постоянным, если Рассказчик найдет подходящий. Также, от этой Отдачи маг может получить постоянные очки Парадокса. Маг может привлечь внимание духов Парадокса или быть заброшен в Мир Парадокса. Накопление таких объемов Парадокса – прямой путь в тесные, жаркие объятия самых страшных кошмаров Рассказчика.

Парадоксовые Недостатки

Обычно, когда маг сжигает немного Парадокса, он получает жуткую головную боль и какую-либо серьезную проблему. Та странность, которая обрушивается на мага за творение извращенной магии, называется Парадоксовым Недостатком – видом проклятия, которое воздействует на мага и его окружение в ответ на его магическое вмешательство. Это, как можно вывести из названия, является предпринятым Эффектом, обрушившимся на самого мага из-за крайне неудачного использования им магических энергий.

Парадоксовые Недостатки проявляются при большей части высвобождений энергии Парадокса, зачастую – пропорционально объему накопленного Парадокса. Однако предсказать Парадокс невозможно, и потому Рассказчики должны использовать Парадоксовые Недостатки, чтобы жизнь магов была *интересной* – особенно тех, кто особенно склонен к накоплению Парадокса.

Все приведенные здесь Недостатки предлагаются Рассказчикам в качестве вариантов, и зависят от использованного Эффекта. Поскольку Парадокс отвечает на изменение магом реальности, он принимает форму, подходящую изначально использованной магии. То есть, Парадокс творит странные вещи, но делает это в зависимости от того, что творил (или пытался сотворить) маг, каким типом Резонанса обладает маг и в каком настроении находится Рассказчик. Фиолетовые огненные элементали, неделя прогулок по потолкам или превращение по ночам в ярко-красную неоновую вывеску 15 метров высотой – крайние и нежелательные варианты. Вместо этого, Парадокс, вероятнее всего, взорвет бензобак автомобиля мага, устроит магу сильное головокружение, как если бы он ходил по потолку, либо же вызовет короткое замыкание в большом электронном приборе, в результате чего маг будет оглушен или поранен.

Кроме того, Парадоксовые Недостатки не склонны вызывать сопутствующие потери. Силы, которые обращаются против мага, обычно локализуются на самом маге. Его друзьям обычно ничего не угрожает – если они, конечно, не на пути определенного эффекта.

Парадокс может оказаться лучшим орудием Рассказчика по обучению здравому смыслу. Он также задает и направляет стиль хроники. Дурацкие и непоследовательные Парадоксовые Недостатки больше подходят для легкой и простой хроники, а долгие и опасные сделают мага более осторожным и параноидальным.

Особенно добрые Рассказчики или сложные хроники могут позволить игроку самому выбрать магу Парадоксовый Недостаток, но такая свобода действий рекомендуется лишь для групп с действительно хорошим чувством меры.

Тривиальные Недостатки. Тривиальные Парадоксовые Недостатки могут быть едва заметными или вызывать лишь легкое неудобство. Возможно, они не будут длиться долго. Часы мага могут в течение нескольких ходов быстро идти назад или его волосы встанут дыбом на минуту. Мистики могут стать отражениями легенд – цветы могут вянуть или около мага могут собираться насекомые.

Малые Недостатки. Малый недостаток причиняет неудобства и вызывает проблемы, действует некоторое время, но вряд ли опасен. Такие Недостатки могут включать в себя такие варианты, как прилипание ног мага к земле в течение хода, распад в прах предмета одежды, либо приступ неконтролируемого чихания. Такие Недостатки обычно повышают на 1 сложность каких-либо действий, которым они могут мешать, а также они могут быть очень странными с точки зрения других.

Средние Недостатки. «Средний» Недостаток – название весьма относительное, поскольку они значительно вредят магу, длятся долго и могут быть опасными. Средние Недостатки могут включать в себя такие варианты, как неожиданно накатывающие волны холода или жара, странные сдвиги в восприятии или потерю способности к членораздельной речи. Такие Эффекты обычно повышают сложность разнообразнейших действий.

Сильные Недостатки. Сильные Парадоксовые Недостатки могут заставить притормозить даже самых порывистых магов. Маг может обнаружить, что у него пропало лицо (но чувства сохранились), или что вся ткань в радиусе 5 метров вокруг него начинает сминаться. Такие Недостатки могут быть достаточно опасными, даже для других, и они определенно странны, приметны и вызывают проблемы. Такие Недостатки обычно повышают на 2 или 3 сложность большинства действий, пока длятся, что может продолжаться в течение нескольких дней.

Радикальные Недостатки. Худшая из форм отдачи вызывает сильные изменения, увечья и даже постоянные проблемы. Кожа мага может вдруг стать деревянной и дать побеги, он может начать привлекать к себе всех, кто старше 40 лет, или он может неожиданно и бесконтрольно атаковать магией друзей и союзников. Малый Недостаток может проявиться в качестве постоянного, окрашивая глаза мага в другой цвет, стирая память, уничтожая очко Атрибута или Способности и тому подобное. Без контроля, эти Недостатки могут ввергнуть в хаос жизнь самого мага и окружающих его людей. В зависимости от природы Недостатка, некоторые вещи он в принципе не сможет сделать.

Духи Парадокса

Духи Парадокса действуют как его агенты. Они воплощают желание Консенсуса сохранить реальность нормальной и не потревоженной. Он появляются чаще всего, когда маг накапливает Парадокс от особенно вульгарного искажения реальности. Но проявляются они редко. Вместо этого они сидят в под-Мире Парадокса и используют свои силы, чтобы воздействовать на мага, привлекшего их внимание.

Духи Парадокса не похожи на других духов Теллуриана. На них не действует магия Духа – обычным образом. Магия Духа ниже пятого уровня не может повлиять на дух Парадокса, кроме Эффектов, причиняющих увечья. Эффекты Духа большего уровня требуют вдвое большего числа успехов, чтобы воздействовать на духа.

Силы духа зависят от действий привлекшего его мага. Параметры его остаются на усмотрение Рассказчика. Духи Парадокса могут атаковать мага, изводить его, затягивать в странные Миры и просто творить Эффекты, похожие на Парадоксовые Недостатки. Мотивация духа зависит от истории, но чем сильнее Отдача и поганее сопутствующий Резонанс, тем более вероятно, что дух будет действительно злобным.

Миры Парадокса

За Барьером, в пределах Горизонта, находится неисчислимое количество миров. Некоторые из них связаны с природными силами Земли. Неудивительно, что существует и ряд Миров, связанных с силами Парадокса. Местоположение этих Миров в космологии Теллуриана неопределенно. Все, что о них известно – это обиталища сил Парадокса и духов Парадокса.

Ближайший из них к земле – под-Мир Парадокса. Как и большая часть Пенумбры, он находится в непосредственной близости от Земли, и там обитают духи, контактирующие с Землей. Но в отличие от Пенумбры, его нельзя достигнуть, просто сделав Шаг в Сторону.

Фактически, никто не может туда попасть без сложных ритуалов и труда. Обычная магия Духа, похоже, не дает доступа в этот Мир.

В под-Мире Парадокса обитают духи Парадокса. Они блуждают там, пока их не привлечет сильный выброс энергий Парадокса. После чего они начинают искать мага, вызвавшего возмущение. Даже когда они привязываются к магу, действуют они, преимущественно, не выходя за пределы под-Мира, лишь изредка материализуясь, чтобы сеять хаос.

Маги практически никогда не видят под-Мира Парадокса. Их чаще всего засасывает в более глубокие Миры Парадокса. Эти Миры созданы для особенно рассеянных магов, которые не обращают внимания на поражающий их Парадокс. Эти Миры становятся их тюрьмами или чем-то, вроде личного ада. Спасение товарищей из таких Миров создает великолепную историю, которая, обычно, требует аналогично крупных приключений. Если у магов нет друзей, которые искали бы их в таких Мирах, то духи выпускают их, обычно, через несколько дней или месяцев – в зависимости от силы вызванного ими Парадокса. Однако им случалось удерживать своих пленников и дольше. Реальность не всегда дозволяет сокращения срока или досрочного освобождения за хорошее поведение.

Приспосабливающиеся под магов Миры Парадокса обычно отображают использованные ими Сферы, и потому часто сажают магов в небольшой Мир, в котором доминирует ряд соответствующих свойств. Среда такого Мира может быть смертельной, но чаще всего это просто головоломка, запутывающая мага.

Резонанс

Если Парадокс – это отдача реальности, стремящейся изменить мага по мере того, как маг меняет реальность, то Резонанс является постоянное тихой аурой, которая окружает мага, как агента перемен. Как отмечалось уже много раз, маги проистекает из желания – желания мага изменить мир согласно своим капризам. Хоть магия и позволяет магу изменять мир, она также означает, что его желания постоянно воздействуют на мир, постоянно понемногу все вокруг и влияя на результат Эффектов мага.

Все маги имеют какой-то определенный вид Резонанса. Большая часть неофитов обладает слабым Резонансом – одним очком в одном типе Резонанса – но по мере того, как маг становится могущественнее, творит больше магии и погружается в более глубокие эмоции, Резонанс становится более выраженным. Со временем, Резонанс охватывает не только все магические Эффекты мага, но и начинает влиять на его обычную жизнь. По мере роста мощи мага, его воля влияет на окружающий его мир все сильнее. Со временем Резонанс окутывает его заметной и практически осязаемой аурой мощи. Люди часто замечают нечто странное, необычное и могучее в магах; для магов с высоким Резонансом это ощущение гораздо более выражено.

Когда маг творит свой Эффект, его Резонанс заставляет Эффект отражать намерения и эмоции мага. Но личная, уникальная природа каждого мага делает каждую форму Резонанса особой. Маги, опытные в восприятии нитей Основ – или просто имеющие хорошие инстинкты – могут даже определить специфическую форму Резонанса. Они могут даже определить, кто построил Эффект или рассказать что-то о личности мага. Соответственно, маги пытаются подавить свой Резонанс, чтобы сделать Эффекты незаметнее.

Резонанс пропитывает Эффект в зависимости от силы самого Эффекта – крупный, яркий вульгарный Эффект будет иметь больше Резонанса, чем тихий и естественный. Этот Резонанс проявляется в самом Эффекте, заставляя его выглядеть или чувствоваться соответственно Чертам Резонанса мага. Он, также, может заставить

Эффект производить легкую зловещую ауру, которую замечают маги, беспокоящую животных и от которой у людей идут мурашки по коже.

Конечно, объем Резонанса, вводимого в игру Рассказчиком, зависит от самой игры. Некоторым Рассказчикам может быть удобнее не вводить очень серьезные проявления Резонанса. Другие могут найти предложенные здесь правила полезными для описания действия Резонанса, а также делая магию и ее последствия более четко заметными.

Влияние Резонанса на магию

Когда маг творит Эффект, характеристики его Резонанса часто показывают, насколько с магией объединены эмоции мага. Нельзя сказать, что Резонанс меняет Эффект; скорее, Резонанс показывает, как выглядят Эффекты мага. Резонанс – естественный способ описать магический стиль мага Злобный и жестокий маг склонен создавать очень динамичные и пламенные Эффекты, а внимательный и усердный маг будет творить магию систематичную и точную.

Простейший способ позволить Резонансу повлиять на магию, это взять наиболее развитую Черту Резонанса мага и посмотреть, как она может повлиять на Эффект. Этот тип Эмоций пропитывает все Эффекты мага. Чем более силен Резонанс, тем сильнее он влияет на Эффект и заставляет его принимать необычные свойства – странные огни или звуки, необычные способы проявления, причудливые галлюцинации, впечатляющий внешний вид и так далее. Например, маг с одним очком Динамического Резонанса может иметь несколько причудливые Эффекты или иногда делать непредсказуемые и хаотичные вещи. А пять очков Динамического Резонанса внесут в результат магии вихри перемен, причудливые проявления и странные, совершенно незапланированные изменения.

Если вы хотите выжать из игры все, то можете использовать влияние на Эффект *каждой* из Черт Резонанса мага. Так, маг, имеющий немного Динамического и Статического Резонанса, получит в Эффекте столкновение сил. При столкновении Статического и Динамического Резонансов маг может получить в Эффекте странные огни и звуки, повторяющиеся по определенной схеме.

Конечно, Резонанс не должен воздействовать на Эффект мага всегда. Придумывать изменения для каждого магического Эффекта может оказаться весьма обременительно. Вместо этого будет проще договориться об отличительных «метках» для каждого мага. Посмотрите на Черты Резонанса мага и обдумайте ключевые особенности, которые могут влиять на магию персонажа. Например, если у вашего мага Энтропийный Резонанс Диссонанса, вы можете сказать, что при каждом вульгарном Эффекте, произведенном вашим магом, раздается нестройный музыкальный аккорд.

Воздействие Резонанса на магию можно оставить в руках Рассказчика или игроков, в зависимости от стиля игры. Некоторые Рассказчики могут предпочесть непредсказуемое для мага воздействие на магию, в то время, как другие могут захотеть позволить игрокам описать через Резонанс личность мага.

Резонанс и жизнь мага

Конечно, Резонанс влияет не только на магические силы персонажа. Могущественный маг обладает едва ли не осязаемой аурой, загадочным *нечто*, отличающим его от смертных. Его мощь проявляется через его невероятную просветленность, его мастерство в управлении Сферами и перемены, которые его воля вызывает в окружающем его мире.

Естественно, обычные люди чувствуют себя не очень комфортно

рядом с чем-то таким необычным.

Большая часть недавно Пробудившихся магов чувствуют, что мир несколько более необычен и отличается от того, во что они верили ранее. Их собственная чуждость отражается в разрыве связей с миром, который известен смертным и которые по привычке называют его «нормальным».

Поскольку Резонанс мага проявляется в его действиях, голосе, манерах и магии, люди могут иногда заметить, что маг – больше, чем просто человек. При обычных социальных отношениях маг может иметь проблемы в общении с людьми – сложность повышается на 1 за каждое очко в наиболее развитой Черте Резонанса. Эта проблема может быть обойдена подходящей магией Разума или тем, что Резонанс мага может и не доставлять неудобств смертным (по решению Рассказчика). Аколиты и вольнодумцы могут общаться со «странными» людьми без каких-либо проблем.

Определение Резонанса мага на самом деле может и не требовать броска, хотя вы можете использовать бросок Восприятие + Осведомленность, чтобы определить имеющих Резонанс. Вообще, Резонанс – описательное свойство мага. Включение незаметных намеков в Резонанс мага – отличный способ добавить целостности персонажу, а также указать на необычность мага или грани его магических познаний.

Безмолвие

Когда реальность прогибается под желаниями мага, потеряться в собственном восприятии мира очень просто. В случаях, когда на психику мага обрушиваются сильные атаки Разума или Отдачи Парадокса, маг может провалиться мир безумия и жестоких галлюцинаций.

Сумасшествие мага пугает по-настоящему. Обладая силой подстраивания реальности под свои капризы, маг может обратить окружающий его мир в кошмар, отражающий его собственный внутренний разлад. Не удивительно, что Мародеров так боятся. Они видят совсем иной мир, отличный от того, в котором живут все остальные, и накладывают свои безумные взгляды на статичную реальность.

Безмолвие заставляет мага видеть галлюцинации, искажения реальности и даже погрузиться в миры подсознания. К Безмолвию может привести все, от перегрузки восприятия до серьезно проваленной магии Разума, крупных объемов Парадокса, жестокой психической атаки, глубокой старости и тому подобного. Это непредсказуемая, но всегда пугающая судьба магов. Хуже того, покореженные души магов, впавших в Безмолвие, могут порождать иллюзорных тварей, и эти

Мороки могут иногда проявляться и обретать собственную жизнь.

Безмолвие чаще всего поражает мага в соответствии с его Парадоксом и Резонансом. Чем больше маг накопит Парадокса, тем сильнее будет его Безмолвие и тем серьезнее оно поразит его чувства. Высокий Резонанс определяет тип Безмолвия, поражающего мага.

Описание Безмолвия требует большой работы, потому что Рассказчик должен хорошо понимать душу и парадигму персонажа, и другие персонажи могут оказаться в затруднении, общаясь со своим психически нездоровым товарищем. С другой стороны, маг может вернуться из этих так называемых «сумерек» с новыми идеями и преимуществами. Видения и откровения – вполне обычный результат Безмолвия. Такая ситуация может оказаться великолепным осложнением для текущей хроники, поскольку магам придется определять, что реально и как отделить ощущения от реальности.

Погружение в Безмолвие

Маг погружается в Безмолвие, когда некое тяжелое событие поражает его душу и заставляет ее отступить в один из видов Резонанса. В некоторых случаях, маг может медленно погружаться в какую-либо из форм Безмолвия, но такие случаи очень редки. Однако какого-либо броска кубиков тут не существует. Вместо этого, определять, когда и как персонажа поражает Безмолвие, обязан Рассказчик. Предварительная подготовка – лучший выход, поскольку Безмолвие может быть введено в историю и Рассказчик может заранее понять, как маг преодолеет эту проблему.

Виды Безмолвия

Безмолвие проявляется во многих формах. Наиболее распространенный вид Безмолвия – чистое безумие, произошедшее из-за переизбытка Динамики. Как проводники перемен, маги могут обнаружить себя пораженными чистым, порождающим галлюцинации хаосом. Однако возможны и другие виды Безмолвия, в зависимости от типа Резонанса, которым обладает маг. Каждый вид несет свои беды и осложнения. Начинающие маги могут и не знать, как распознавать или сражаться с разными видами Безмолвия, что может породить приключения, в которых маги будут пытаться разобраться, что воздействует на их товарищей и как их можно исцелить.

Безумие

Безумие Динамики настигает магов, которые слишком переполнены чистыми переменами и хаосом. Этот тип Безмолвия ведет к галлюцинациям, сенсорной недостаточности, и, со временем, образованию Мороков и путешествию по мирам подсознания. Маг попадает в ловушку постоянно меняющегося мира, созданного его собственным разумом, не способный отличить иллюзии от реальности. Считается, что Мародеры пребывают в постоянном состоянии безумия, не способные установить связь с любым вариантом объективного мира.

Маг, который погружается в Безмолвие с переизбытком Динамического Резонанса, будет, скорее всего, испытывать Безумие. Эффекты Безумия достаточно разнообразны, но могут стать весьма суровыми, если у мага переизбыток Парадокса или если обрушатся очень неожиданно. Как всегда, определенный тип Резонанса мага может исказить результаты Безумия, что может служить возможным способом отделения иллюзий от реальности.

Строгость

Для магов, воплощающих Стазис и избегающих Динамики, угрозой является Строгость. Маг, находящийся под действием Строгости, не страдает, как кажется, от галлюцинаций, подобно магам, пораженным

Сумасшествием. Вместо этого, маг перестает замечать те части мира, что не вписываются в его представления. Он зацикливается на определенной идее или цели, и преследует их с нездоровым пренебрежением иными делами. Он соблазняется единственным способом достижения цели и становится неспособным овладеть новыми вариантами и компромиссами. Со временем, одержимый Строгостью маг становится бездумной куклой, управляемой некой высшей структурой Стазиса, воспринимаемой только его безумным, но упорядоченным разумом.

Естественно, Строгость чаще всего проявляется у очень статичных магов с Аватарами Узора – вроде Технократов. Некоторые маги Традиций считают, что высокопоставленные члены Технократии настолько поражены Строгостью, что не могут даже и помыслить об иных вариантах судьбы мира.

Джор

Загробный Мир несет свой собственный могучий Резонанс – энергию самой смерти. Маги, слишком глубоко погружающиеся в его изучение, могут быть поражены Джором, Резонансом энергий смерти. Обычно, души избавляются от этой энергии в момент смерти, но его накопление нездорово и нарушает баланс при жизни. Маги, работающие с энергией Изначальности, а также изучающие некромантию и смерть, часто накапливают Джор.

Пораженный Джором маг погружается в Безмолвие, построенное на накопленной им энергии смерти. Он становится мертвенно-бледным и одержимым смертью. Обычные моральные предохранители мага отметаются желанием понимать и быть связанным с энергией смерти. Вообще, маг становится одержимым возвращением в изначальность, но живые разум и тело не способны на такое возвращение. В результате, маг начинает изучать некромантию и избегать другие живые существа, становясь все более мрачным и социопатичным, опускаясь, со временем, до уровня всего лишь волшебного убийцы.

Маги Традиций, странствующие по Нижнему Миру, изучающие земли мертвых или слишком связанные со смертью, как правило, развивают у себя Джор. Эвтанатос, благодаря долгой связи с загробным миром, научились распознавать этот недуг, и он могут помочь находящимся на ранних его стадиях магам обрести лучший уровень баланса.

Парадокс	Безумие	Строгость	Джор
	Легкие	Легкая	Незаметная тяга к

1-3	галлюцинации	зацикленность	смерти
4-6	Простые иллюзии и перемены настроения	Определенный характер поведения	Бледность и болезненный вид
7-10	Дикие галлюцинации и сенсорная перегрузка	Полная зацикленность и неспособность к переменам	Аморальное поведение
11 и больше	Миры подсознания	Марионетка	Убийца - социопат

Борьба с Безмолвием

Поскольку Безмолвие порождает разнообразные опасные, искажающие разум эффекты, большая часть магов будет сражаться за поддержание хотя бы видимости нормальности – если им достаточно повезло осознать свой недуг. Маг может попытаться понять, какие элементы Безмолвия нереальны или неестественны, и пытаться сопротивляться им, но ему может не всегда везти. Если ваш маг поражен какой-либо формой Безмолвия, вы можете потратить очко временной Силы Воли и сделать бросок Восприятие + Осведомленность вашего мага против броска подходящей Черты Резонанса (сложность 7 для обоих бросков). То есть, вы делаете бросок против Статичного Резонанса вашего мага, сражаясь со Строгостью, против Динамического Резонанса в случае Безумия и Энтропийного – в случае Джора. Естественно, поскольку Черты Резонанса обычно очень сильно не развиваются, вам будет часто вести в бросках, но не всегда…

Если вам удается победить в броске неверия, вашему магу удается подчинить Безмолвие своей воле. До конца сцены он перестает видеть галлюцинации, превзойти свою неспособность принимать решения или забыть о тяге к смерти. Также, магу удается избавиться от очка Парадокса, снижая, возможно, силу Безмолвия. Со временем, маг может полностью подавить Безмолвие. Либо же, ему может не хватить духовной стойкости, и ему придется ждать естественного завершения Безмолвия.

Если вам не удался бросок неверия, то маг тратит очко временной Силы Воли, но не может подчинить себе Безмолвие. Терпите.

Если в броске вас постиг *провал*, то вас настигают Мороки.

Мороки

Когда маг погружается в особенно серьезное Безмолвие, некоторые его иллюзии могут проявиться в окружающем его мире. Эти проявившиеся существа и предметы называются Мороками. Они всюду преследуют мага, причиняя множество связанных с Безмолвием бед, пока оно не пройдет.

Морок может проявиться в любом облике – небольшого существа, предмета, сенсорного эффекта и тому подобного. Отличие заключается лишь в том, что Морок, в сущности, совершенно реален. Он может воздействовать и восприниматься другими людьми, а не только магом! Эти проявления опытны в причинении всяческих проблем, особенно если они могут взаимодействовать с друзьями мага, или просто поджечь окружающую местность. Хуже того, маг может знать, что они порождены Безмолвием, но не всегда сможет понять, что является Мороком, а что – нормальной частью мира.

Обычно Мороки преследуют мага по одному дню за уровень его Арете, но в случае особенно сильных Безмолвий они могут оставаться рядом дольше. Они могут быть уничтожены или «убиты», но если маг

нападает на галлюцинации, которые таковыми не являются, или уничтожает что-то, что на самом деле является чьим-то домашним животным или собственностью, то последствия могут быть весьма плачевны. Пока Морок существует, он, обычно, раскрывает самые темные секреты и желания мага, порождая проблемы и пробуждая в разуме мага противоречия.

Мороки чаще всего проявляются в моменты Безумия, но в случае со Строгостью могут объявиться бестелесные голоса и машинные эманации, а также злобные демонические твари в случае Джора.

Миры Подсознания

Если Безмолвие окажется особенно сильным, то маг может застрять в настолько извращенном мире, что реальность будет уже не различима. Поскольку некая первобытная часть разума мага сражается за возможность вернуться в реальность, маг входит в мир, построенный в его собственном разуме, пробиваясь сквозь миры подсознания в поисках выхода из Безмолвия. Символизм, психологический конфликт и магическая мудрость сплетаются сюрреалистический пейзаж, существующий только в разуме мага. Разрешая эти конфликты, маг получает надежду переработать свои проблемы и достигнуть какого-либо сорта баланса.

Погрузившийся в миры подсознания маг впадает в полную кататонию. Полностью запертый в границах своего разума, он никак не может связаться с реальным миром без серьезных усилий. Вместо этого он странствует по символической местности. Там он борется с законами мира грез, пока тело его лежит практически в коме. Во время этих путешествий магу может показаться, что прошли как минуты, так и годы. В реальном мире, маг пребывает в коме в течение одних суток за каждую имеющуюся у него единицу Парадокса. Сделав бросок Сообразительность + Загадки (сложность 4), вы можете ускорить путешествие мага по подсознанию, но часто будет лучше отыграть злоключения мага и провести игру, в которой он должен будет пробить себе выход по своим внутренним демонам. Во время своего ментального путешествия маг может попытаться связаться с реальным миром, но вам придется сделать бросок Силы Воли (сложность 8) и набрать, как минимум, три успеха. В противном случае, маг будет лишь бормотать или стонать во сне. И, конечно же, маг сможет попробовать сделать это, только если заподозрит, что попал в мир подсознания. Попав в сюрреалистический мир случайно, он может и не понять, что заперт в собственном разуме.

Внешний маг может попасть в мир подсознания, применив Эффект Разума третьего уровня – обычно, через транс, псионическую связь, заклинание для путешествий по Астралу и тому подобным. Попав туда, посетитель переживает все то же самое, что и страдающий маг, и он полностью (психически) уязвим перед иллюзиями. Более того, в мир подсознания на помощь другу может отправиться весь Кабал, но это рискованно.

Погибший или оглушенный в мире подсознания остается в коме, возможно на месяцы и годы. Маги, также, могут страдать от психологических проблем и травм, полученных из-за пребывания в мире подсознания. Для находящихся там, все, что они переживают, кажется совершенно реальным. Маги, вырываясь из миров подсознания, часто страдают от психосоматических травм или новых психических проблем. С другой стороны, маги могут раскрыть и победить некоторые свои внутренние проблемы и конфликты. Таким образом, путешествие по мирам подсознания сходно с Исканием.

Вырвавшийся из мира подсознания маг теряет весь накопленный им Парадокс.

Магические Стили

Парадигмы, тренировки, история, Резонанс и опыт повседневной жизни определяют стиль, в котором волшебник творит волшебство. Все гораздо сложнее фразы «Я использую мои Сферы и творю Эффект». Магия, скорее, осторожный и выверенный процесс, в котором маг придает энергию основам своих взглядов. Из этих убеждений – взгляды не являются магией самой по себе, это *способ творить магию* – произрастает сила, которая позволяет магу изменять мир, но только *этим определенным способом*. Игровая механика – просто метод симулирования способности мага изменять Гобелен, а не автоматическое указание на то, как маги взаимодействуют с вселенной.

Поскольку ваш маг может творить магию, только используя техники и предметы, которые, по его мнению, несут силу, вы должны точно выбрать и определить его Фокусы и парадигму. Эти элементы будут сопровождать мага еще долгое время. Большая часть магов изучает взгляды своих наставников или создают собственные стили, которых потом придерживается до конца дней. Лишь немногим магам удается изучить стили своих товарищей или врагов, и еще меньшее количество становится достаточно сильным, чтобы творить магию усилием воли. Таким образом, на вас возлагается обязанность определить, как ваш маг видит мир и меняет его в соответствии со своим личным стилем.

Фокусы и стили могут казаться помехами, но для магов они необходимы. Вы можете приготовить обед без микроволновой печи, духовки или костра? Возможно, нет. Вы можете пройти пешком 800 километров за сутки? И снова, практически определенно нет. Но с подходящими инструментами, вы это сможете. Аналогично, ваш маг вряд ли сможет сотворить что-то магическое, без подходящих инструментов. Тот факт, что согласно правилам ваш персонаж может творить магию, не пользуясь Фокусами, вовсе не значит, что ваш персонаж об этом знает!

Стиль мага определяет все, начиная от того, что, по его мнению, ему доступно при помощи магии, до того, как он ее творит, и могут ли ее результаты считаться естественными. Если Вербена заставляет рану затянуться взмахом руки, то Эффект будет вульгарен, но, возможно, это единственный способ лечения, известный Вербене. И наоборот, Сын Эфира может использовать странный лечащий прибор, который выглядит естественным. Один и тот же Эффект, но разные стили. Один и тот же результат, но разные Фокусы и механика.

Влияние стиля

Люди цепляются за личные убеждения, сформированные ударами

жизни – заповеди, настолько пропитывающие их суть, что становятся законами и проносятся всю жизнь до самой могилы. Такие идеи произрастают из способов, благодаря которым мы выживаем – которые помогают нам найти укрытие, улучшить долю в жизни, а также сделать мир лучше. У некоторых людей эти внутренние идеалы настолько сильны, что они влияют на духовность, измененное сознание или чистое, подлинное вдохновение. Эти искренние страсти (ритуалы, эмоции и вера) являются основами магических стилей. Вера в эти духовные формы дает им силу и делает магическими.

Магия проистекает из повседневных вещей, имеющих связь с вселенной. Если боги – просто элементы космических сил, получившие знакомые маски, то Фокусы и парадигмы являются просто непостижимыми силами, связанными с определенными ключами. Такие предметы и ритуалы могут иметь собственную силу, но маги идут за пределы имеющихся свойств. Вместо этого, маги создают новые формы магии и придают новые силы старым при помощи личного осмысления. Наука и суеверие имеют силу, но маги могут *создавать* силы.

Во-первых, маги черпают вдохновение из своих культур. Традиции и привычки, на которых вырос маг, определяют его взгляд на магический мир, что, по его мнению, имеет силу и как он творит свои Эффекты. Со временем и старанием, маг может отбросить эти ограничения. Он понимает, что Одной Истины не существует, но есть много личных истин. С этого момента маг может сбросить оковы своих Фокусов и наследия… или не может. Гордыня и убежденность в существовании лишь одного истинного пути – крепкие оковы.

Прорабатывая биографию своего мага, вы должны определить и его личный стиль. В зависимости от того, где и как персонаж рос, вы найдете метод создания различных магических стилей. Даже два мага из одной Традиции и с одним и тем же наставником будут иметь уникальные личные стили. Условия жизни сами по себе гораздо могущественнее, чем несколько коротких месяцев обучения магии. Определите личную версию истины вашего мага, а также, почему он верит в используемые им элементы магии.

Фокусы

Если просто, то Фокус – это концентрированная помощь. Это те ритуалы, предметы и практики, которые маги используют для управления своими магическими силами. Фокус может быть совершенно обычным предметом или ритуалом, без какой-либо собственной силы, но поскольку маги верят не только в силу Фокуса, но и в свою способность использовать ее, он открывает магии двери. Начинающие маги могут почувствовать силу магии находящуюся за пределами их доступа. При помощи стиля и набора Фокусов, маг учится направлять эту силу. Со временем и опытом, эти Фокусы становятся второй натурой мага – их сила так тщательно сохранялась и изучалась, что маг начинает считать Фокусы продолжением своей воли. Со временем маг может придти к пониманию, что Фокусы были просто способом выражения магии, но сама магия исходила от него самого.

У каждой Традиции есть набор наиболее часто используемых Фокусов. Маг Традиций может использовать любой из этих Фокусов для подходящего дела. Вся суть в том, чтобы понять, насколько Фокус подходит магу по стилю. Если один Фокус не кажется подходящим для ритуала, то выбери другой! Конечно, некоторые Фокусы имеют лучший Резонанс, некоторые маги лучше всего используют определенные Фокусы, а некоторые Фокусы могут быть Талисманами с собственными силами. И, конечно, есть сила и в уникальности. Если Фокус единственный в своем роде, связанный с магами каким-то особым образом, он будет иметь больше силы.

Стандартные, личные и уникальные Фокусы

Поскольку у каждого мага свой уникальный стиль, каждый маг имеет и свой уникальный набор Фокусов. Для некоторых вполне достаточно собрать вместе несколько необходимых инструментов. Другие опираются на персональные и даже специально сделанные и индивидуализированные предметы. Более специализированный Фокус имеет больше силы, но он и сильнее ограничивает мага.

Стандартный Фокус – это обычный ритуал или предмет, который маг использует, чтобы творить магию. Если ваш маг использует магические круги, свечи, боевые искусства или концентрацию, секс, техноигрушки и тому подобное, то подойдет все, что угодно из этого списка. Магу просто нужен действующий как Фокус характерный объект или действие. Такие типы Фокусов обычно связаны с Традицией в целом (Смотрите списки Фокусов, присущих каждой Традиции, в Главе 2 как варианты образцов).

Личные Фокусы – специфические предметы, с помощью которых маг изучает основы своих Сфер. Когда вы создаете своего персонажа, определите для каждой его Сферы специализированный Фокус. Это определенный инструмент, в использовании которого маг особенно опытен. Во всех заклинаниях, в которых маг использует специализированный Фокус, сложность понижается на 1, делая сотворение заклинание проще. Ваш маг может творить заклинания и иными способами, просто один особый вид волшебства у него получается лучше. Таким образом, ваш маг может использовать все нормальные, обычные Фокусы для любых своих Сфер, но его тренировки дают лучший результат, когда он использует набор инструментов, которые знает лучше всего.

Наконец, уникальные Фокусы являются, без преувеличения, уникальными предметами – сделанными вручную или лично изобретенными приборами, либо индивидуализированными, проводимыми-лишь-однажды ритуалами. Такие предметы дают магу немалую мощь, поскольку неразрывно с ним связаны. Естественно, уникальные Фокусы лучше всего работают в руках создавших их магов. Только изобретший их маг может пожать преимущества от их использования. Как и личный Фокус, уникальный предмет понижает сложность сотворения заклинания на 1. Если ваш маг использует магические свечи, как уникальный Фокус для магии Разума, и он делает эти свечи специально для этой цели, то использование этих свечей даст преимущества, как за их уникальность, так и специализированность Фокуса.

Но уникальный Фокус незаменим. Если уникальный Фокус мага для Сферы сломан, утерян или уничтожен, то при использовании замены маг может встретить много сложностей. Часто маг нуждается в специфическом уникальном Фокусе, чтобы применять определенные виды магии. Если вы выбрали для своего мага уникальный Фокус, и этот Фокус утерян, уничтожен или выработал себя, то маг должен творить всю магию данной Сферы, как бы пытаясь превзойти необходимость в Фокусе. Нельзя иметь преимуществ без определенных недостатков. Это неудобство может быть преодолено, только если вашему магу удается сделать или получить новый Фокус, или если ваш маг немало просветляется при отказе от Фокуса для данной Сферы.

Преодоление необходимости в Фокусе

Маги могут попасть в ситуацию, когда у них может не быть времени или возможностей завершить свои ритуалы со всеми своими Фокусами. Когда магу нужно сотворить магию без использования инструментов, он должен полагаться на чистое мужество, целеустремленность и силу воли.

Если ваш маг застигнут без Фокуса, он все же может попробовать предпринять Эффект, который потребовал бы Фокуса. Он сжимает зубы,

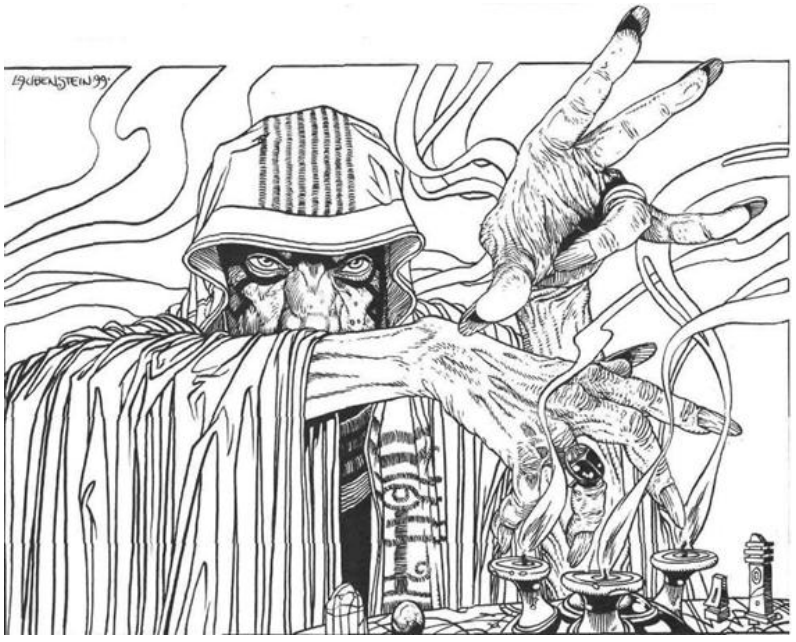
собирает всю, до капли, известную ему магию, и пытается сделать так, чтобы *чего-то* произошло. Вам нужно только потратить единицу временной Силы Воли в качестве замены Фокуса, маг может попытаться сделать так, чтобы Эффект произошел!

Конечно, когда маг использует магию интуитивно и без помощи знакомых инструментов, то направить силу становится сложнее, а запороть все – проще. Попытка обойти необходимость использования Фокуса повышает сложность сотворения заклинания на 3. Со временем, маг может достаточно просветлиться, чтобы совершенно избавиться от Фокусов, но временами его вера в необходимость Фокуса может усложнить для него применение магии.

Заметьте, что ввиду полной зависимости от физических подпорок и материальных инструментов, Технократам и Техномагам этот способ недоступен в принципе! Адепт Виртуальности, Сын Эфира или маг Технократии должны всегда использовать свои Фокусы до тех пор, по крайней мере, пока они не станут достаточно просветленными, чтобы избавиться от Фокуса совсем.

Избавление от Фокуса

С большим трудом и просветленностью маги могут избавиться от ограничений своих инструментов. Маг, расширивший свои горизонты для понимания других видов магии, со временем понимает, что магия происходит от его собственной воли и целеустремленности. С этого момента маг может найти способ отбросить свои инструменты и *стать магией самому*.



Хоть маги и нуждаются в Фокусах на начальных стадиях обучения, они, со временем, могут преодолеть эту необходимость. В игровых терминах, маг может перестать использовать Фокусы для *двух* своих Сфер, как только уровень его Арете достигнет 6. Используя эти Сферы, маг может вообще не применять никаких Фокусов. Каждое последующее очко в Арете лишает мага нужды в Фокусах для еще двух Сфер. Так продолжается до десятого уровня Арете, когда маг перестает нуждаться в Фокусах вообще. Если ваш маг использует несколько Сфер, то он все же должен использовать Фокусы для любой требующей их Сферы. Но в тех немногих, в постижении которых он добился настоящего прорыва, сила исходит сугубо от него.

Конечно, использование знакомых инструментов по-прежнему полезно. Если ваш маг использует Фокус, не нуждаясь в нем, то сложность снижается на 1. Это преимущество применяется лишь в том случае, если он использует Сферы, которые больше не требуют Фокусов, но маг их все равно использует. Если творится естественный Эффект, который требует фокуса для любой из задействованных Сфер,

то вы не можете требовать этого преимущества.

Даже Сироты и Пустые имеют свои Фокусы – у них просто шире выбор в использовании инструментов и они могут изучать любой подходящий стиль. Таким образом, Пустые и Сироты могут использовать Фокусы любой Традиции, у которой учились. В свою очередь, за эту широту навыков им приходится платить большими усилиями в развитии Сфер. Если вы пытаетесь найти несколько способов, чтобы сделать чего-либо, то это потребует более долгого обучения.

Заметьте, что в некоторых играх Рассказчик может захотеть, чтобы маги Традиций оставили свои Фокусы ранее, или забыть о Фокусах вообще. Используйте то, что вам подходит – наслаждайтесь интересной, сбалансированной игрой.

Примеры Фокусов

Ниже приведен список возможных Фокусов. Он не должен ограничивать персонажей в их выборе инструментов.

Искусство: маг создает предмет искусства (рисунок мелом, карандашный набросок, компьютерную графику и тому подобное), который фокусирует его волю и намерение. Маг, обычно, создает образ Эффекта, который он желает сотворить.

Кровь: основная жизненная жидкость несет много силы. Она часто используется в ритуалах, пробуждающих магию Основ или Жизни, хоть она и не ограничена применением только в этих целях. Кровь немертвых – вампиров – несет в себе искру магически украденной жизни, и еще более могуча. Однако, она несет нечистый Резонанс.

Книги: книги передают новым поколениям разнообразнейшие знания. Орден Гермеса владеет огромной библиотекой заклинаний, Итерация Икс выпускает бесчисленные руководства пользователей, а Акашийское Братство ведет летопись на свитках истории.

Кости: кости животных, рыб, людей и кого угодно вообще, могут помочь сфокусировать волю. Из костей часто делают жезлы или используют в жертвоприношениях.

Котлы/Чаши: традиционный котел обычно большой, черный и практически недвижимый. Многие вербены используют котлы, чтобы варить всяческие зелья. Сыны Эфира смешивают новые сплавы металлов или химические растворы в их современных версиях. Чаши, кубки или потиры часто содержат драгоценные жидкости или позволяют магам выстроить некую общность.

Круги: рисуя на полу, стене или столе мелом, пеплом или кровью, маг может создавать защиты и круги для призывов. Различные Искусства и стили требуют различных кругов. В зависимости от сложности, круг может создаваться часами и даже сутками.

Компьютеры: компьютеры могут быть так современными ноутбуками, так и копиями древних ЭВМ с неисправной проводкой. Если простые Эффекты могут потребовать нескольких секунд, то сложные займут минуты и даже часы программирования.

Кристаллы: кристаллы стали популярными среди Спящих в последнее десятилетие, благодаря их эффективности в достижении концентрации. Также, они имеют резонансные свойства, которые варьируются в зависимости от типа, цвета и формы. Тип кристалла также определяет, для какого Искусства он может быть использован, но это остается на выбор игрока.

Танец: тип танца зависит сугубо от персонажа. Танцы, обычно,

требуют минуты или двух на исполнение и могут потребовать броска на Способность.

Приборы: стандартный Фокус Техномагии, научный прибор Технократии или Техномага Традиций. Сыны Эфира часто создают собственные приборы, которые редко работают у кого-либо еще, кроме них самих («Вы просто не понимаете эту теорию!»).

До: Акашийцы практически единолично используют это боевое искусство и стиль жизни, чтобы творить свою магию. Медитативное сосредоточение воли может потребовать времени и гарантированно привлечет внимание к магу.

Наркотики: химические препараты, что пробуждают альтернативное состояние сознания и затуманивают «нормальную» реальность, раскрывая новые подходы к осмыслению внутреннего устройства вселенной. Культ Экстаза возглавляет список использующих наркотики, но Биоинженеры разрабатывают многие лекарственные препараты. Также, некоторые Толкователи Грез, Сироты и Цеха используют наркотики, как нечто самой собой разумеющееся, либо для спиритизма. У наркотиков есть некоторые изначальные недостатки, включающие в себя стоимость, легальность, привыкание и ломки.

Природные Элементы: природные элементы, обычные в спиритической, симпатической и научной магии – земля, огонь, вода, воздух, дым, стекло, металл, дерево, электричество, грязь, пепел и так далее – передают силу, которую желает использовать мистик. Они могут помещаться на алтарь, сжигаться, поедаться, им может придаваться определенная форма, за ними может вестись наблюдение и тому подобное, чтобы добраться до некой большей силы. Многие чародеи уверены, что эти элементы имеют силу сами по себе.

Эфирные Очки: классический образец Фокуса Эфиритов (кто же еще их может носить?). Эти очки тяжелые, громоздкие и наполнены странным газом. Эфирные очки являются лишь одним из многочисленных приборов, используемых Сынами Эфира.

Перья: подобно костям или крови, перья любой птицы или мифического животного содержат жизненную силу этого животного и могут быть использованы для создания магических Эффектов. Символизирующие полет и дух, они часто используются как Фокус магии Духа.

Огонь: для сотворения магии волшебнику может понадобиться как небольшой костерок, так и горящий дом. Огонь – это естественная сила как разрушения, так и обновления.

Формулы: ни один Техномаг не сможет обойтись без математических уравнений или физических моделей для поддержания своих теорий или технических требований. Некоторые маги используют ритуальные формулы на полузабытых языках.

Травы: многие маги используют природные свойства некоторых трав для пробуждения своей магии. Выжимкой из трав можно окропиться, их можно съесть или смешать в зелье. Биоинженеры часто используют химические экстракты редких растений, а Вербенам многое известно об уникальных химических и духовных силах трав.

Священная символика: вера является очень важной силой. Маг, верящий в некое высшее существо, может фокусировать свою веру с помощью некого символа этого существа. Такие объекты обычно считаются уникальными Фокусами.

Курения: вдыхание или сжигание благовоний может помочь магу сконцентрироваться на нужном ему облике реальности и

проигнорировать имеющийся.

Язык: слова имеют силу. Более того, они могут быть магическими сами по себе. Маги Разума утверждают, что это практически так и есть. Практически в каждой культуре есть священные языки для отправления религиозных нужд или другой мистической деятельности. Члены Небесного Хора используют молитвы для укрепления своей воли, а Толкователи Грез и Нефанди с тем же результатом говорят на забытых языках.

Особый магический язык, называемый енохианским, связан напрямую с природными элементами и духами. Немногие за пределами Ордена Гермеса все еще знают этот язык, но использующие его могут производить впечатляющие магические Эффекты. Определенные интонации производят определенные результаты. Ошибки в произношении могут быть смертельны! Этот язык эффективен, как примитивная форма общения.

Музыка: Слушает ли маг определенную мелодию или играет ее сам – зависит от игрока. Приемлемы, также, копии музыки на любых носителях – DVD, компакт-диске, аудиокассете, виниловой пластинке, бобине магнитной ленты и так далее. Если маг должен играть какую-либо музыку, то это может быть определенная песня, гитарный аккорд или даже мистический звук. В любом случае, у волшебника должен быть или инструмент или воспроизводящее устройство, чтобы Фокус имел смысл.

Электронная сеть: Интернет необходим для различных Эффектов Адептов Виртуальности и Технократов. Сеть позволяет магу творить Эффекты удаленно, часто служа Фокусом Связей.

Истязание: Маг, для фокусировки магической энергии, может причинить своему телу ужасающую боль. Многие Толкователи Грез используют болезненные ордалии, чтобы увидеть будущее или получить доступ в миры духов. Нефанди практикуют это по отношению к другим людям.

Чистая вода: многие маги пьют, окропляются или омываются в чистой или освященной воде, используя ее в качестве Фокуса.

Очищение: многие маги различных Традиций считают полное телесное очищение необходимым для различных Сфер, обычно Жизни или Духа.

Ритуальные жертвоприношения: этот метод чаще любой иной группы практикуют Нефанди. Она обычно включает в себя долгую церемонию, заканчивающуюся жертвоприношением человека или животного. Орден Гермеса, Вербена, христианские мистики и Толкователи Грез так же известны использованием в ритуалах жертвоприношений. Даже сам маг может быть жертвой. Естественно, живые жертвы могут испортить весь Эффект ужасным Резонансом боли и смерти.

Менее жестокое жертвоприношение ценных предметов – сжигание, захоронение или уничтожение ювелирных предметов, ценного имущества или избранных частей пищи – тоже может послужить для вызова высших сил.

Руны: магические знаки, вырезанные на или около цели, могут помочь в создании Эффекта. Эти символы могут быть выгравированы на двери, дороге, человеке (ой!) и на чем угодно вообще. Резьба должна выполняться вручную, и может занимать от секунд до минут, в зависимости от сложности.

Научные измерители и датчики: эти носимые в руках приборы

замеряют напряженность энергий на местности. Они могут сканировать энергии различных Сфер.

Секс: сексуальные обряды, либо же он сам по себе, могут, при правильном проведении, усилить или изменить чей-либо разум. Секс сам по себе является могущественным проводником при наложении уз, личном общении, выражении мужских и женских архетипов, созидании и жизни. С другой стороны, Нефанди часто используют этот Фокус, получая отталкивающие результаты.

Пение: аналогично музыкальному Фокусу, определенная тональность голоса, может сфокусировать чью-либо волю. Современные маги используют в качестве Фокусов реп и даже хэви-металл.

Карты Таро и доски Уиджа: Спящие рассматривают эти предметы и им подобные лишь в качестве приятного времяпрепровождения, и не более. Маги считают, что это заблуждение делает их отличными незаметными Фокусами.

Обработка: хоть для Технократии и обычно использование особых видов обработки (импланты, лечебные ванны, инъекции и тому подобное), в других стилях тем же целям служат боди-арт, пирсинг, ритуальные омовения и другие виды подготовки.

Игрушки: маги, которые никогда не взрослеют (или просто любят всякие пластиковые штуковины), могут использовать в качестве Фокусов игрушки. Как минимум один Мародер использует пластмассовую лупу из Хэппи Мила для фокусировки широкоугольного лазера.

Транспорт: стандартными Фокусами Технократии включают в себя специальные самолеты, поезда и автомобили. Такой транспорт может быть и мощным оружием.

Жезлы: обычные в прошлые века, жезлы могут быть сделаны из дерева или металлов. Некоторые жезлы могут быть уникальными предметами, хранимыми с Темных Веков и даже ранее…

Оружие: оружие всех видов, как выражение личной силы, стало

обычным магическим Фокусом или магическими предметами. Акашийское Братство использует оружие боевых искусств, вроде катан и сюрикенов; Эвтанатос часто используют ножи и кнуты; Вербены и Нефанди часто используют атеми и другие ритуальные кинжалы. Технократия часто использует все виды вооружения, а у некоторых Итераторов есть встроенное оружие. Эти Фокусы могут быть как уникальными, так и нет, в зависимости от мага.

Примеры Черт Резонанса

Резонанс вашего мага может описываться любыми подходящими словами. Не ограничивайтесь приведенными ниже – творите свои!

Динамика описывается движением, переменами, новыми идеями и действиями. Попробуйте такие варианты, как *Быстрый*, *Яркий*, *Уникальный*, *Созидательный*, *Вьющийся*, *Вертящийся*, *Неистовый*, *Яростный*, *Интригующий*, *Освобождающий* или *Нестандартный*.

Энтропийный Резонанс включает в себя разрушение, смерть, распад, обновление и изначальную энергию. Используйте такие варианты, как *Кипящий*, *Пузырящийся*, *Разрушительный*, *Разлагающий*, *Иссушающий*, *Распадающийся*, *Хаотический*, *Тихий*, *Первобытный* или *Губительный*.

Статичный Резонанс связан с принципами отчетливости и построения. Неплохие варианты включают в себя *Целенаправленный*, *Собранный*, *Интенсивный*, *Фигурный*, *Поярусный*, *Окутывающий*, *Охватывающий*, *Определенный*, *Запрограммированный* или *Разъясняющий*.

Создание магического Эффекта

Что вы хотите сделать и как?

- • Какой Эффект вы желаете сотворить и как?
- • Что ваш персонаж делает, в пределах своей парадигмы, чтобы это произошло?
- • Как проявляется ваш Эффект?
- • Сколько времени это занимает?

Знаете ли вы, как сделать это?

- • Владеет ли ваш маг подходящими Сферами?
- • Нужна ли магу помощь каких-либо подходящих обычных Способностей?
- • Поддерживает ли тип Эффекта парадигма мага?

У вас получилось?

- • Сделайте бросок вашей Арете против подходящей сложности: **Естественный** – наибольшая использованная Сфера +3; **Вульгарный без свидетелей** - наибольшая использованная Сфера +4; **Вульгарный со свидетелями** - наибольшая использованная Сфера +5.
- • Повысьте или понизьте сложность модификаторами, максимум на 3 в любую сторону.
- • Потратьте, если необходимо, Силу Воли и/или Квинтэссенцию.
- • Подсчитайте число ваших успехов.
- • Сверьтесь с пороговыми значениями и уберите нужное число успехов.
- • Повторите при длительном Эффекте.

Что произошло?

- • Какой эффект имела ваша магия?
- • Сопротивляется ли жертва вашему Эффекту? Вычтите из результата ее успехи и подсчитайте оставшиеся.
- • Вам повезло? Определите результат Эффекта и получите подходящее число Парадокса (одно очко за уровень наиболее развитой использованной Сферы в случае вульгарного Эффекта, плюс одно, если были свидетели).
- • Вам не повезло? Если так, то получайте Парадокс и наблюдайте, как распадается Эффект.
- • У вас провал? Если так, то получите Парадокс, выдаваемый за провал, а не его обычный объем. **Провал естественного Эффекта** - наибольшая использованная Сфера; **Провал вульгарного Эффекта без свидетелей** - наибольшая использованная Сфера, полюс еще одно очко за неудачу; **Провал вульгарного Эффекта в присутствии свидетелей** – два очка Парадокса, а также еще два очка за очко наиболее развитой использованной Сферы.
- • Вы получили больше пяти очков Парадокса? Рассказчик может сделать бросок на Отдачу.

Справочные Таблицы по Магии

- • Таблица Расчета Сложности для Магии может описывать ситуации, когда сложность для применения магии понижается или повышается, но она не охватывает все возможные ситуации. Вводите дополнительные модификаторы, используя эту таблицу как руководство, но помните, что на бросок не может повлиять модификаторов больше, чем на три очка.
- • Таблицу Действий следует использовать, чтобы определить, какое количество успехов нужно для большинства магических Эффектов. Вкупе с таблицей Количества Успехов можно рассчитать, насколько хорошо Эффект произвел то, на что он был рассчитан. Для крупных Эффектов лучше использовать продолженные броски, чтобы набрать нужное количество успехов.
- • Используйте таблицу Повреждений и Длительности, чтобы определить, сколько вреда или пользы произвел Эффект, или сколько он продлился. Раздел Расчета Количества Урона объясняет, какие типы атак автоматически вызывают непоглощаемые повреждения. Другие типы вызывают ударные или обычные повреждения, если Рассказчик не решит, что атаки получились особенно жестокими.
- • Помните, что эти таблицы – просто руководства. Держитесь духа магии, а не правил. Магия – искусство трудное, но и стоящее. Будьте честными и содействуйте истории.

Расчет Сложности для Магии

Максимум модификаторов: +/-3. Минимальная сложность 3, максимальная 9. Дополнительные модификаторы, влияющие на пороговые значения сложности, требуют дополнительных успехов.

Действие	**Модификатор Сложности**
Изучение свойств объекта перед применением на него магии	От -1 до -3
Есть предмет, находящийся в резонансе с энергией цели (симпатическая магия)	От -1 до -3
Рядом с Узлом	От -1 до -3
Использование специализированного Фокуса	-1

Использование уникального Фокуса	-1
Использование Фокуса, даже если он не нужен.	-1
Дополнительное время, потраченное на сотворение магии (Задержка на несколько ходов перед броском, вместо того, чтобы сделать бросок сразу)	-1
Трата Квинтэссенции	-1 за единицу, максимум -3 к финальной сложности
Подходящий Резонанс (Личный или от Сосуда)	-1
Противоположный Резонанс (Личный или от Сосуда)	+1
Цель далеко или спрятана	+1
Быстрое творение магии	+1
Мага отвлекают	От +1 до +3
Маг конфликтует с Аватаром	От +1 до +3
Эффект Домино	От +1 до +3
Впечатляющий или могучий Эффект	От +1 до +3
Неприменение нужного Фокуса	+3

Магические Действия

Не используйте эту Таблицу для расчета повреждений.

Действие	**Количество успехов**
Простое действие (Зажечь касанием свечу, усиление чувств, при защите себя от ментальной атаки при помощи Разума)	1
Обычное действие (Создание небольшой вспышки на расстоянии, нахождение кого-то Разумом или Жизнью, исцеление себя)	2
Сложное действие (Поджигание легковоспламеняющегося предмета на расстоянии, воздействие на чьи-либо эмоции при помощи Разума, изменение себя)	3
Впечатляющее действие (Поразить кого-то огнем, заставить кого-то сделать что-то, не сильно изменить чей-либо облик)	4
Могучее деяние (Снести стену, изменить чей-либо разум, призвать фантастическое или мифическое существо)	5-10
Необычное деяние (Разнести на куски автомобиль, превратить небольшую толпу в марионетки, связывание могущественного духа)	10-20
Божественное действие (Взорвать здание, усыпить весь город, навсегда изменить собственный Узор)	20 и больше

Помните, что площадь и длительность Эффекта обычно не зависит от количества успехов, нужных для самого действия. В некоторых случаях Таблица Повреждений и Длительности может вам помочь определить масштаб Эффекта.

Повреждения и Длительность

Расчет Количества Урона: Каждый успех, использованный на нанесение урона, наносит два уровня повреждений. Для атак Разума этот урон ударный; для большинства других Сфер он обычный, летальный. При использовании Квинтэссенции он становится непоглощаемым. Атаки, основанные на Силах, автоматически наносят на один уровень повреждений больше.

Расчет Длительности: Каждый успех, использованный на время воздействия, увеличивает его на один ход. Один дополнительный успех увеличивает время действия на одну сцену. Два дополнительных успеха – на сутки. Три – на историю. Четыре – на шесть месяцев. Пять – на усмотрение Рассказчика. Чтобы сделать Эффект постоянным, надо использовать в два раза больше успехов, чем нужно – но тут уже все зависит от мнения Рассказчика.

Расчет Площади: Воздействие на отличный от мага Узор требует успеха. Каждый последующий Узор, на который воздействуют после первого, требует дополнительного успеха. Количество успехов, требуемых для воздействия на большую площадь, зависит от мнения Рассказчика. Огромный огненный шар сделать сложнее, чем простую огненную стрелу.

Пример Расчета: Маг набирает четыре успеха, создавая вульгарную огненную вспышку. Два успеха использованы на нанесение урона, потому она наносит пять уровней непоглощаемых повреждений (четыре за успехи, один за Силы, непоглощаемость за огонь). Один успех используется потому, что целью является не сам маг. И еще один успех используется, чтобы поразить дополнительную цель. Поражаются две цели, каждая получает пять уровней непоглощаемых повреждений.

Количество Успехов

Провал: Магу не удается правильно воздействовать на Гобелен, и весь Эффект рассыпается. Ничего не происходит, а маг получает Парадокс.

Полная неудача: Не успех, но и не провал. Полученные успехи отменяются выпавшими при броске единицами или порогом сложности. Заклинание не имеет эффекта. Маг может продолжить, но сложность увеличится на 1. Также, он может попробовать начать сначала. Вульгарные Эффекты вызывают Парадокс точно так же, как если бы заклинание удалось.

Легкий успех: Успехи есть, но их меньше 50% от нужного объема. Заклинание полностью не сформировалось, но все еще может быть правильно завершено. Продолжение развития Эффекта, при желании, увеличивает сложность броска на 1. Если маг не продолжает, то Эффект приводит к слабому, тривиальному результату, а Парадокс накапливается обычным путем.

Частичный успех: Получено 50% нужных успехов. Маг получает, что хочет, но все не так хорошо, как ему хотелось бы. Эффект неполон, в нем отсутствуют некоторые детали или он в чем-то ущербен. При желании, маг может продолжить добирать успехи – при повышенной сложности – или может остановиться, получить полагающийся Парадокс и оставить Эффект в этом полурабочем состоянии.

Успех: Набрано нужное количество успехов. Маг совершает именно то, что ему хочется.

Невероятный успех: 150% успехов или больше. Магу не просто везет, ему невероятно везет. Эффект имеет большую дальность действия и силу, чем рассчитывалось, но не настолько, чтобы выйти за границы намерений мага. Некоторые рискованные Эффекты могут, по решению Рассказчика, и не иметь каких-то экстраординарных

результатов – они или были произведены или не были.

Таблица расстояний действия магии для Связей

Успехи	**Место**	**Контакт**
Один	В пределах взгляда	Через образец тела
Два	Очень знакомое	Важное имущество или очень близкий друг
Три	Знакомое	Имущество или просто друг
Четыре	Однажды посещенное	Знакомый или единожды использованный предмет
Пять	Знакомое по описанию	Человек или объект, который единожды был потроган или увиден
Шесть и больше	Любое место на Земле	Ничего не требуется

Барьер

Место	**Сложность**	**Количество успехов**
Узел	3	1
Редкая глушь	5	2
Сельская местность	6	3
Большая часть городов	7	4
Деловой центр	8	5
Лаборатория Технократии*	9	5 и больше
*Физика Пространств Технократии считает это место Узлом		
В зависимости от условий местности, Барьер может повышаться или понижаться на 1 или 2. Темная, пустынная парковка в центре города может иметь по ночам уровень Барьера ниже, чем весь остальной деловой центр. А тщательно ухоженный и окультуренный лес в биокуполе будет иметь Барьер выше.		
Пересечение Барьера или переход в миры духов причиняет один уровень непоглощаемых повреждений за каждую неудачу при броске кубиков. Для получения детальной информации обращайтесь к Сфере Духа.		

Временные Линии

Успехи	**Диапазон Времени**
1	В пределах года
2	Пять лет
3	20 лет
4	50 лет
5	100 лет
6 и больше	500 лет
10 и больше	1000 лет и больше
Помните, эти ограничения применяются только к путешествию или смотрению сквозь время, а не к длительности или постоянности	

Эффекта. Некоторые места могут быть недоступны для просмотра, а другие могут оказаться «затуманены» по некоторым причинам.

[1] — Морской проход по северным границам Северной Америки к Азии, в обход границ влияния Португалии и Испании, на которые разделил известный мир Папа Александр VI. С 15-16 веков искался англичанами, голландцами и французами. Впервые исследован Руалем Амундсеном в 1903-06 годах. [Наверх]

[2] — Оккультная аксиома соответствия или аналогии, согласно которому утверждается аналогия между миром высшим и низшим, между макрокосмом и микрокосмом. Первоисточник - Изумрудная Скрижаль Гермеса Трисмегиста. [Наверх]

[3] — Энтропия - от греч. entropia поворот, превращение. В контексте описания Сфер энтропия служит мерой беспорядка (неупорядоченности) системы. Под системой же можно понимать любой Узор. [Наверх]

[4] — Один из ответов игрушки Magic 8-Ball, предназначенной для гадания. [Наверх]

[5] — По мнению немецкого физика 19 века, Карла фон Рейхенбаха, жизненная сила или энергия жизни, которая пропитывает все во вселенной, и влияет на чувствительность людей. В отличие от ци или праны, связывается не с дыханием, а биологическими электромагнитными полями. [Наверх]

[6] — Плетеный Человек (англ. Wicker Man) — сделанная из ивовых прутьев клетка в форме человека, которую, согласно «Запискам о галльской войне» Юлия Цезаря и «Географии» Страбона, друиды использовали для человеческих жертвоприношений, сжигая её вместе с запертыми там людьми, осуждёнными за преступления или предназначенными в жертву богам. В конце XX века обряд сжигания «плётеного человека» возродился в кельтском неоязычестве (в частности, учении викка), но уже без сопутствующего ему жертвоприношения. [Наверх]

[7] — То есть, сложность концентрации на Эффекте будет повышаться на 1 за каждые два Эффекта. [Наверх]

‹ Глава 3. Персонаж и Черты | вверх | Глава 5. Правила ›

Подробнее

Все оттенки Тьмы

Глава 5. Правила

- Плохо, очень плохо, - прошептал себе Марк, посматривая сквозь штабель поддонов. – Не будет никаких проблем, - говорил я. - Просто войти и выйти, давайте посмотрим, чем они там заняты. Никаких трудов. Только я и мой длинный язык. - Марк скорчился за ящиком и начал размышлять. - Пять агентов. То, что мне охренеть, как было нужно, - с отвращением подумал Марк. - Это должна была быть простенькая прогулка. Что ж, поделать с этим я уже ничего не могу, поэтому придется получше рассмотреть, что смогу увидеть и отчаливать отсюда к чертям, пока шкура цела. - Тихо пробираясь по складу, он наблюдал за киборгами, выполняющими свою работу, носящими ящики и коробки, вытаскивая их из стеллажей и упаковывая.

- Чем они тут заняты? HIT подрабатывают грузчиками? Никто в это не поверит. - Пробравшись дальше, он прошел мимо трех стеллажей и открыл наугад одну коробку. Посмотрев внутрь, он увидел несколько одинаковых книг в оберточной бумаге. Вытащив одну, он быстро ушел в свое укрытие и начал ее листать. Через двадцать минут Марк потряс головой и отложил книгу.

- Отлично, учебники. Это может оказаться полезным. - Услышав щелчок, Марк развернулся как раз вовремя, чтобы увидеть протягивающего к нему руку *HIT*. - Черт! - взвыл он, откатившись в сторону, когда ящик, к которому он прислонялся, вспыхнул.

- Черт, черт, ЧЕРТ! – бормотал он, перепрыгивая через несколько коробок сразу и очень стараясь не оказаться на чистой линии огня. - Давай, ты можешь, это всего лишь там, - убеждал он себя. Выкинув из одного кармана его содержимое, он заставил находящийся в пяти метрах позади стеллаж загореться. Потом он побежал в другой конец склада и нырнул в дверь офиса.

- Может быть, у меня еще есть минута, до того, как они меня найдут, - подумал он. - Я должен использовать ее хорошо.

Марк вытянул руку и сделал быстрое движение. Там, где раньше ничего не было, вдруг появился звездообразный амулет из серебра и железа. Развернув ладонь, он направил амулет от себя, и согнул руку в замысловатом жесте. - 45 секунд, Марк. Быстрее, - подстегнул он себя. Он быстро провел амулетом в воздухе по сложной траектории, бормоча, по мере движения, заклинания. От спешки его рука почти расплылась. Когда его речь стала сбивчивой, он остановился и нахмурился.

- Черт побери, это уже не работает. - Посмотрев вокруг, он посмеялся над собой и, разбив стеклянную дверь, побежал через парковку.

- Отлично, выходить через черный ход мне всегда казалось более логичным.

Глава 5. Правила

Маг – это игра историй, о создании фантастических легенд о людях, не подчиняющихся никаким правилам. Но, как и любая другая игра, **Маг** обладает своим набором правил. Правила существуют для обеспечения постоянной основы для ведения игр. Всем даются равные возможности, идея о том, как устроен мир и способы разрешения конфликтов и случайных случаев.

Как персонажи **Мага** ломают законы реальности, так и сама игра содержит правила, слом которых вполне вероятен. Цель хорошей игры по **Магу** – развлечение, будь то через повествование, погружение в действие или вспоминая о старых временах. Поскольку каждый игрок играет ради развлечения, следует помнить, что правила в веселье находятся на вторых ролях. Важен интерес от игры, а не то, насколько каждый близок к некому иллюзорному каноническому стандарту. Конечно, чем больше правил вы отбросите, тем более бесформенно станет ваша игра, но великие истории часто повествуют о героях, что попирают все установленные законы и обычаи. Решайте сами, когда можно изменить, переломить или отбросить правила вообще. В то же время, эти правила дают вам легкую и прочную базу управления игрой.

Время

Течение времени – постоянная головная боль. Вы знаете, где ваши персонажи? Когда они туда прибыли? Сколько у них времени займут их важнейшие задачи, и будет ли у них время съесть пончик-другой?

Как бы игра не игралась, время для персонажей течет. Пока полдень всегда сменяется часом дня, а солнце в мире персонажей продолжает всходить и заходить (если вы на Земле!), то нужды в отыгрыше каждой секунды жизни персонажей нет. Иногда игровое время течет относительно нормально, как, например, в течение разговора. В другой же момент, Рассказчик, если ничего важного или интересного не происходит, может объявить, что прошел час, ночь и даже неделя. Во время боя или других напряженных и быстротекущих ситуаций, для игроков время может идти быстрее, чем для персонажей, поскольку отыгрываются детали боя, погони и тому подобного.

Чтобы упорядочить и описать течение времени, без обременения себя таблицами длительности или расчетами, **Маг** использует шесть основных принципов описания игрового времени.

- • **Ход**: объем времени, который требуется вашему персонажу для совершения относительно простого действия. Один ход обычно занимает от трех секунд до трех минут, в зависимости от текущего ритма игры. В бою или иных стрессовых ситуациях, ход обычно всегда занимает не более трех секунд.
- • **Сцена**: как в кино или пьесах, сцена является объемом времени, занимаемым одним событием в одном месте. Быстрая и яростная битва в лаборатории Итерации Икс, долгие и сложные переговоры в

Часовне персонажей и ритуал, проводимый под полной луной, занимают одну сцену. Одна сцена может занимать от нескольких минут до многих часов, и она содержит столько ходов, сколько потребуется. Сцены, состоящие только из переговоров и тому подобного социального взаимодействия, обычно не содержат отдельных ходов.

- • **Глава**: независимая часть истории, обычно укладывающаяся в одну игровую сессию. Большая часть глав состоит из нескольких сцен, перемежаемых затишьями. Главы в пьесах или романах – хороший образец этого отрезка времени. Главы обычно занимают от часа до нескольких недель игрового времени, но в некоторых случаях могут длиться дольше.
- • **История**: местами известная как сценарий или приключение, история состоит из нескольких взаимосвязанных глав, начинаясь с введения, переходя к конфликту и заканчиваясь каким-либо типом развязки. Некоторые истории требуют для завершения множества глав, а некоторые завершаются в течение одной.
- • **Хроника**: Серия историй, связанных присутствием одних и тех же персонажей и окружающих их событий. Некоторые хроники включают одну сюжетную арку, состоящую из близко связанных историй, в то время, как другие состоят из практически независимых историй, которые связаны только присутствием одних и тех же персонажей. Хроники обычно занимают от нескольких недель до нескольких лет игрового времени, длясь в течение нескольких месяцев или лет игры.
- • **Затишье**: период времени, описываемый краткими фразами Рассказчика, а не отыгрываемый ход за ходом и сцена за сценой. Когда Рассказчик говорит «Все ваши персонажи в течение следующих двух дней отдыхают и лечатся» или «Следующие два часа ваши персонажи собирают ингредиенты и инструменты, требующиеся для большого ритуала», а не позволяет персонажам отыграть эти события, то он включает затишье. Они используются, чтобы быстро отыграть простые или скучные моменты, а также для контроля времени и темпа игры.

Использование затиший

Затишья очень полезны для поддержания темпа и интереса в игре. Также, они полезны, когда персонажи улаживают повседневные проблемы своих жизней, учатся или еще как-либо совершенствуются (не говоря уже о трате очков опыта). Затишья необходимы и для того, чтобы персонажи могли исцелиться и восстановиться после ментальных и физических стрессов своих приключений. Поскольку Рассказчик всегда контролирует длительность затиший, он может определить, когда персонажам стоит отдохнуть, и когда их следует лишить сна.

Полезным приемом затишья, если Рассказчик решит ввести несколько недель (или месяцев, или лет) затишья между играми, является деятельность в их период. Игроки описывают, чем их

персонажи занимаются в этот период, и позволяют этому описанию схематично обрисовать более широкую картину, чем это происходит во время личных действий на игровых сессиях. Персонаж может, например, работать над своим Влиянием, управлять бизнесом и решать множество прочих повседневных и поглощающих время задач. Что самое хорошее, эти действия могут стать многими сюжетными зацепками следующей игры.

Действия

Во время игры вашему персонажу предстоит сделать множество вещей. Что-то из этого будет считаться действием, а что-то – нет. Вкратце, действием считается задача, во время исполнения которой у персонажа есть вероятность завершить ее неудачно или имеется возможность прерывания ее ввиду воздействия шанса, недостатка навыков или воздействия внешней силы. Речь, дыхание и прочие простые действия действиями не считаются, но практически все остальное – да. Все, начиная с создания магического Эффекта до подъема по лестнице, является действием. Одно действие обычно занимает один ход игрового времени.

Предпринять действие просто. Вы говорите Рассказчику, что вы ваш персонаж планирует сделать. Теперь Рассказчик должен определить, удалось ли это персонажу или нет. Для определения исхода различных событий может быть использован бросок кубиков, либо же Рассказчик решает этот вопрос самостоятельно. Затем Рассказчик повествует вам об исходе предпринятых персонажем действий, вне зависимости от того, удачно ли они завершились или нет.

В среднем, действия делятся на три категории – автоматические, невозможные и спорные. Когда бы игрок ни описывал действие, Рассказчик должен решить, является ли оно автоматическим или невозможным. Для этих действий броска кубиков не требуется. В противном случае, действие является спорным, и приходит время разобраться с последствиями удачи или неудачи.

Многие действия достаточно просты, чтобы считаться автоматическими. Если не действуют некие незримые или враждебные силы, то ваш персонаж может автоматически пройти по улице, съесть обед или прочесть вывеску, написанную на его родном языке. Такие действия автоматически удачны, и не требуют кубиков или какой-либо иной игровой механики.

Невозможные действия легко становятся автоматическими. Маг, ничего не знающий о компьютерах, не может взломать компьютеры Технократии в поисках информации, и ни один маг – вне зависимости от могущества – не может прекратить вращения Земли вокруг Солнца. В данных и похожих случаях Рассказчик просто скажет вам, что у вас нет шансов сотворить что-либо подобное.

Однако, между повседневными и невозможными, лежит множество действий, которые ваш персонаж *возможно* способен сотворить. Если ваш персонаж ведет автомобиль во время высокоскоростной погони, создает могущественный Талисман или стреляет в противника во время перестрелки, то присутствует шанс, что вашему персонажу может повезти или не повезти. В этих ситуациях, Рассказчик может попросить вас сделать бросок кубиков.

Бросок кубиков

В любой ситуации, когда исход действия сомнителен, результат определяется шансом и значением Черт персонажа. **Маг** использует простую, легкую и проверенную временем механику, основанную на шансе – бросок игровых костей или кубиков. Во всех случаях, в **Маге** используется десятигранная кость. Рассказчику нужна дюжина или больше таких костей, а игрокам достаточно десяти. Конечно, кубиками можно делиться – двадцати их обычно остаточно для большинства играющих групп.

Игроки делают бросок кубиков в любой ситуации, которая может в равной степени завершиться удачно или неудачно. Черты вашего персонажа влияют на число бросаемых костей, и имеют прямое действие на шанс того, что вашему персонажу повезет.

Значения

Если личность, надежды и мечты персонажа определяете вы сами, то его способности определяются Чертами – врожденными склонностями и заученными умениями. За исключением Арете, Квинтэссенции, Парадокса и Силы Воли, все Черты имеют минимальное значение, равное 0, и максимальное, равное 5. Ноль в Черте означает совершеннейшее отсутствие соответствующих знаний или способностей, а 5 является пределом человеческих возможностей. Значения Черт большинства людей в Мире Тьмы варьируются от 1 до 3. Четверка обозначает выдающиеся способности, а пятерки крайне редки и исключительны. Однако некоторые сверхъестественные чудовища могут иметь значения Черт выше 5, а маги могут временно поднять значения своих Черт сверх человеческих норм при помощи магии.

Считайте значения Черт схожими со значениями «звездности» гостиниц или кинофильмов. Значение, равное 1, весьма слабо, а равное 5 – великолепно. В некоторых неудачных обстоятельствах, персонаж может иметь в Черте ноль. Он обычно означает Способность, которую персонаж никогда не развивал или изучал, но вызванные магией увечья, тяжелый физический урон или серьезная психическая нестабильность могут понизить Способность персонажа до нуля.

Значения Черт обычно приводятся в следующем формате:

× Отвратительно/совершенно не развито.

• Плохо/начинающий.

•• Средне/начинающий специалист.

••• Хорошо/опытный специалист.

•••• Исключительно/специалист высокой квалификации.

••••• Великолепно/специалист мирового уровня.

•••••• Легенда.

Когда бы вы ни делали бросок, вы используете один кубик за каждое очко в подходящей Черте. Например, если вашему персонажу надо за несколько дней решить сложную загадку, и он имеет три очка в Интеллекте, то бросать вы будете три кубика. Однако за исключением Силы Воли, Арете и Парадокса, вы никогда не будете использовать в броске только одну Черту. Чаще всего, когда вы используете в броске Атрибут (например, число кубиков, равное Восприятию, чтобы найти что-то), то вы добавляете к тому набору кубики, число которых равно уровню Способности, связанной с определенным броском.

Например, Колин из Ордена Гермеса пытается понять сложную книгу по метафизической философии. Рассказчик может потребовать, чтобы его игрок сделал бросок Интеллект + Академические Знания – то есть, Атрибут плюс Способность. Если Интеллект Колина равен 3, а Академические Знания 4, то его игрок возьмет три кубика за Атрибут и четыре за Способность – то есть, 7, общим числом. Эти кубики образуют набор кубиков для броска. В большинстве случаев, этот набор кубиков является максимальным числом кубиков, которые вы можете кинуть за время хода. Но некоторые действия занимают больше одного хода, а также возможно (хоть и более сложно) сделать за один ход несколько действий. Для уточнения, смотрите «Длительное Действие» и «Несколько Действий».

В некоторых случаях в броске используется одна Черта, в большинстве же используется две – Атрибут и Способность. Однако не бывает случаев, когда набор кубиков собирается из более, чем двух Черт. Поскольку Арете и Сила Воли имеют максимальный уровень, равный 10, а максимальное значение Атрибутов и Способностей равно 5, обычные люди никогда не смогут использовать в броске больше 10 кубиков. Мажеская способность менять саму ткань реальности означает, что они могут использовать в броске больше 10 кубиков, но только в редких и особых случаях.

Сложность

Теперь, когда вы мечете кучи кубиков, и сочетаете в броске любую приемлемую комбинацию Атрибутов и Способностей, чтобы понять, что вы делаете, следующий вопрос – относительно чего вы это делаете. Когда бы ваш персонаж ни предпринимал действие, требующее броска,

Рассказчик сообщает вам подходящий уровень сложности. Уровень сложности – это число, всегда находящееся между 2 и 10. Всякий раз, как на любом брошенном кубике выпадает указанное или большее число, считается, что вы получили успех. Например, если уровень сложности действия равен 6 (наиболее распространенный уровень сложности), а вы получили в броске 2, 3, 4, 5, 8, 9 и 10, то вы набираете три успеха. Чем больше успехов вы получаете, тем лучше результат действия персонажа. Для исполнения большинства действий достаточно получить один успех, но это минимальный успех. Обычно наилучший результат достигается при трех и более успехах.

Рефлексы

Не все, что делает персонаж, считается действием. Например, считается, что трата единицы временной Силы Воли для получения одного автоматического успеха в броске, занимает меньше секунды игрового времени. Для траты этой единицы не делается никакого броска и оно, обычно, всегда производится во время какого-либо другого действия. Эти и другие «свободные действия» называются рефлексами. Рефлексы – это то, что не требует действия для выполнения.

Рефлексами считаются такие действия, как поглощение урона, бросок Силы Воли, или крик «Осторожно, она сзади!». Таким образом, рефлексы не являются полноценными действиями. Если в персонажа попали, и вы должны сделать бросок на поглощение, то ваш набор кубиков не урезается, если вы в тот же ход стреляете. Некоторые рефлексы, вроде поглощения урона или определения использования вульгарной магии, автоматические, не требующие выбора или объявления со стороны игрока. Другие решения, вроде траты единицы временной Силы Воли или единицы Квинтэссенции, должны быть заявлены до броска, на который они влияют. Оба вида рефлексов не занимают никакого времени.

Чем ниже уровень сложности, тем проще действие. Сложность, равная 6, означает, что действие не является особо сложным, но и не является простым. Конечно, в процессе игры могут применяться различные модификаторы, поэтому не думайте, что каждое действие будет одинаково простым!

Рассказчик должен определять сложность любого действия. Только простейшие действия имеют сложность, равную 2 или 3. При сложности 2, действие обычно настолько просто, что о броске можно даже и не думать. При сложности 9, действие настолько сложно, что успех в нем

обеспечен разве что наиболее умелым. При сложности 10, действие почти невозможно, и у вас есть равные шансы, как неудачи, так и успеха, вне зависимости от числа кубиков. Только особенно тяжелые задачи, поставленные Рассказчиком, будут иметь сложность 10. Таким образом, все действия будут иметь сложность от 3 до 9, а большая их часть – от 4 до 8.

Получение 10 в броске всегда означает успех. Если вам удается получить 10, то вы с легкостью решаете все задачи, вне зависимости от их сложности. Единственная возможность не суметь сделать что-то в этом случае – если Рассказчик решает, что оно невозможное, но позволяет сделать вам бросок, чтобы поддразнить.

Примеры сложности и успехов

Ниже приводится список примеров значений сложности.

Три	Легко (перепрыгнуть узкий ручей)
Четыре	Безпроблемно (замена колеса)
Пять	Просто (установка достаточно простого для пользования программного обеспечения)
Шесть	Стандарт (выстрел во время перестрелки)
Семь	Немного сложно (выбор высококачественного замка)
Восемь	Сложно (ремонт сломанного узла двигателя)
Девять	Очень сложно (сделать высококачественный замок самодельными инструментами)

Уровень успеха

Один успех	Минимальный (управление автомобилем при поездке в магазин)
Два успеха	Средний (написать интересную, но сухую статью)
Три успеха	Полный (починить что-то так, чтобы оно было, как новое)
Четыре успеха	Значительный (написать бестселлер)
Пять и более успехов	Феноменальный (выступить так, что зрители будут помнить об этом годами)

Неудача

Если вы не набираете в броске успехов, то вам не удается попытка достижения поставленного результата. Пуля уходит в молоко, долгий и сложный ритуал заканчивается растаявшими свечами и запахом благовоний, либо же код так и не удается взломать. Конкретный результат неудачи определяет Рассказчик. Однако, они редко катастрофичны – это значительно менее плохо, нежели провал.

Пример: Рейвен из Вербены пытается подслушать разговор предполагаемого агента Синдиката и знакомого ему Адепта Виртуальности. К сожалению, разговаривают они на людной станции метро, где, также, ходят поезда. Не желая подходить ближе, чтобы его не засекли, Рейвен притворяется использующим таксофон, находящийся в 5 метрах от общающихся. Рассказчик Ребекка просит игрока Рейвена, Ричарда, сделать бросок Восприятие + Бдительность (сложность 8). Рейвен может использовать в этом броске пять кубиков. Ричард получает 2, 7, 6, 4 и 5 – ни одного успеха. Ребекка говорит, что Рейвену удается услышать только одно или два слова из всего разговора, и он не имеет ни малейшего понятия, о чем эти два заговорщика говорили.

Провал

Иногда все идет достаточно плохо, чтобы похерить и старания, и даже сам настрой. Последнее важное правило кубиков в системе Рассказывания Историй называется «правило единицы», также известное, как провал. Когда бы на кубике ни выпадала единица, она отменяет один успех. Если вы получаете в броске три успеха и три единицы, то у вас не остается успехов и это неудача. Иногда жизнь именно такова.

Простейший метод следования этому правилу – убирать один выпавший успех вместе с одной выпавшей единицей. Если у вас остались еще успехи, то ваш персонаж преуспел. Если не осталось – то нет. Как уже было сказано раньше, неудача у вас случается в том случае, если единиц было получено столько же или больше, чем успехов.

Иногда ваш персонаж может нереально облажаться. Если в броске вы не наберете не одного успеха, но будет одна или больше единиц, то это провал. Неполучение в броске ни успехов, ни единиц, и даже восемь единиц и один успех считаются обычными неудачами. Провал требует, чтобы вы получили в броске как минимум одну единицу и ни одного успеха, даже до вычитания кубиков, с выпавшими на них успехами.

Провалы значительно хуже обычных неудач. Персонаж не только провалил то, чем он занимался, но вдобавок произошло и что-то особенно плохое. Если, например, простая неудача в броске на Незаметность означает, что персонаж *может* быть замечен, то провал в этом броске означает, что персонаж еще и опрокинул что-то шумное или наступил на сухую ветку и тому подобное, что гарантирует его обнаружение. Соответственно, провал в бою означает, что персонаж не

только не попал по противнику, но его оружие сломалось или он случайно выстрелил в соратников.

Таблицы или списка провалов тут не приведено. Вариант и сила провала зависят от решения Рассказчика. Если грубо, то можно использовать следующий вариант – чем больше единиц при провале выпало, тем хуже. Если вы получаете одну единицу в бою при выстреле, то оружие может заклинить. При получении в броске четырех и более единиц, то вполне вероятным может быть случайный выстрел в друга или союзника, либо же оружие может взорваться в руках персонажа.

Автоматические Успехи

Метание пригоршней кубиков может быть интересным, когда персонаж пытается разобраться во внутреннем устройстве очень мощного техномагического механизма. Но при небольшом ремонте машины броски теряют свою увлекательность. И если для новичка даже относительно простая задачка будет вызовом, то для эксперта она будет обыденностью. Поэтому, **Маг** имеет простую и легкую систему автоматических успехов для простых дел.

Если число кубиков в наборе для броска равно или превосходит уровень сложности действия, то персонажу везет автоматически. Бросать кубики не нужно. Поскольку автоматический успех по силе равняется единственному успеху, эта система не очень подходит для любого рода бросков на сопротивление, и не может быть использована в бою или иной похожей стрессовой ситуации. Также, если вопросом является и качество успеха, то вы можете все равно захотеть сделать бросок, чтобы получить больше успехов. Но в случае простых и часто повторяемых действий эта система должна значительно ускорить игру.

Конечно, есть и другой, более надежный способ получения автоматического успеха в действии – простая трата временной Силы Воли. Вы можете сделать это только один раз за ход. Поскольку объем Силы Воли у персонажа ограничен, этот метод должен быть использован только к крайних случаях и тому подобных ситуациях.

Несколько действий

Ведя занятую и опасную жизнь мага, вы можете захотеть, чтобы ваш персонаж делал больше одного действия за ход. Будь то Экстатик, участвующий в погоне на высоких скоростях и стреляющий из окна по преследующей его машине, или Акашиец, желающий, во время турнира по боевым искусствам, одновременно атаковать и защищаться, но они могут творить нечто подобное, хоть это и сложно. Поскольку ваш персонаж пытается скоординировать сразу несколько действий, ему

будет сложно завершить их все успешно.

Сначала вы должны объявить, сколько действий за ход вы желаете предпринять. Затем из набора кубиков первого броска изымаются кубики, число которых равно количеству заявленных действий. Все дополнительные действия тоже теряют кубики, и этот штраф накапливается. Если набор кубиков уменьшается до нуля или ниже, то персонаж не может предпринять это действие. За исключением применения защитных маневров, вы, обычно, можете выбрать порядок совершения нескольких действий персонажем. Вообще, первым всегда идет наиболее важное действие, поскольку к нему применяется самый низкий штраф.

Пример: Джефф играет Мэри Чэнь, члена Акашийского Братства, и он желает неожиданно поразить двух человек, охраняющих, предположительно, лабораторию Биоинженеров. Она находится на карнизе близстоящего здания, и намеревается прыгнуть на них, выдав каждому по пинку. Сделав это за один ход, она, вероятно, сумеет застать их врасплох. Ловкость Чэнь равна 4, Драка 3, а Атлетизм 2. Поскольку Мэри должна прыгнуть на врагов, перед тем, как она сможет их ударить, Джефф рассчитывает ее запас кубиков для прыжка (Ловкость 4 + Атлетизм 2 = шесть кубиков), а затем изымает из него три кубика (поскольку Мэри предпринимает три действия), получая, в конце концов, три кубика для броска. Набор кубиков для первого удара равен 7 (Ловкость 4 + Драка 3), вычитается четыре (три за три действия и еще одно – потому что это второе действие), получая, в конце концов, три кубика для броска. Набор кубиков для последнего броска равен 2 (семь, минус три за три действия, и минус еще два – потому что это второе предпринимаемое действие). Чтобы преуспеть, Мэри понадобится вся ее удача и все ее навыки.

Маги, использующие Эффекты Времени, и тому подобные увеличивающие скорость возможности, могут ускорить свои тела и реакции, чтобы совершать несколько действий без штрафов. Однако ни одно из этих дополнительных действий не может быть разделено.

Попробуй снова

Когда что-то не удается, то начать все сначала несколько труднее. Повышение сложности является результатом комбинации стресса и того факта, что некоторые детали дела могут быть просто вне ваших возможностей. Неудача при вскрытии замка отмычкой или починке прибора просто означает, что персонажу просто не повезло, а не то, что он никогда не сможет сделать этого. И потому после неудачи персонаж может попробовать повторить ее еще раз. Однако Рассказчик может повысить сложность второй попытки на 1. Если неудачей заканчивается и вторая попытка, то третья повышает сложность на 2 - и так далее, пока сложность не будет выше 9. С этого момента, дело становится *по-настоящему* серьезным, и, скорее всего, персонажу не повезет вообще (сморите «Пороговые значения»).

Повышение сложности должно использоваться только в определенных случаях, вроде карабканья на стену, взлома компьютерной системы, починки прибора или допроса пленника, где невозможность исполнения поставленной задачи – вполне вероятная возможность. Возможно, стена просто очень гладкая, или защита компьютера – слишком сложна и малознакома.

Однако возможны и попытки повторения действия без штрафов – если вместо простого повторения действия, персонаж находит новую информацию или оборудование, которые могут помочь ему в его устремлениях. Все, от покупки более сложного набора отмычек до кражи нового пароля будет считаться новым оборудованием или информацией – но лишь в том случае, если к обретению их были приложены значительные усилия. Как только персонаж обретет то оборудование или информацию, то бросок может быть повторен без какого-либо штрафа. Конечно, повторные попытки получения новой информации или оборудования должны быть значительно более сложными.

В моменты, вроде выстрела в противника, обнаружения засады или ухода от погони на автомобиле, ситуация сложна и быстро меняется сама по себе, поэтому броски на повторение могут быть сделаны повторно без повышения сложности. В других ситуациях, вроде разминирования бомбы, которая готова вот-вот взорваться, или прыжка через глубокую пропасть, неудача, как правило, окончательна и повторные попытки невозможны, поскольку персонаж уже не способен их предпринять.

Пример: У отца Майкла, священника Небесного Хора, не самый удачный день. Он на встрече со своим епископом и состоятельным застройщиком. Застройщик предлагает продать ему церковь отца Майкла, чтобы он построил на ее месте офисный центр. К несчастью, церковь стоит на мощном Узле. Отец Майкл пытается убедить епископа, что красивое старое здание Церкви нужнее, чем несколько миллионов долларов. Отец Майкл произносит страстную речь, обращенную к епископу, о превосходстве старых традиций перед деньгами, чтобы отвратить его от соблазнительного предложения застройщика. Рассказчик предлагает игроку отца Майкла, Дону, сделать бросок Обаяние + Экспрессия (сложность 6), помимо отыгрыша речи. Дон делает бросок, но получает неудачу. Речь отца Майкла неубедительна для епископа, который больше думает о пользе, которую эти миллионы принесут молодежным программам Церкви. Отец Майкл понимает свою ошибку и начинает объяснять, насколько ценно здание церкви для общины, и сколько прихожан потеряет Церковь, если это здание снести. Рассказчик сообщает, что из-за предыдущей неудачи отца Майкла сложность броска повышается до 7. Следующая неудача заставит епископа подписать контракт с застройщиком просто, чтобы заткнуть отца Майкла.

Добавления

Приведенных выше правил хватает для большинства ситуаций, и их достаточно для хроник, где количество бросков минимально. Однако они не охватывают полный объем возможных ситуаций. Что делать,

если ваш персонаж ломает компьютерную систему, а системный администратор знает об этом и активно старается вам помешать? Или в той же ситуации – что будет, если ваш друг пытается вам помочь и ломает систему с другого компьютера?

Разнообразные добавления и расширения, приведенные ниже, созданы, чтобы добавлять игре цвета и деталей. Они и не обязательны, но могут добавить в игру реализма и напряжения. Как всегда, решение об использовании правил принимает Рассказчик, желательно – проконсультировавшись с игроками. Целью должна быть веселая и интересная игра. Для некоторых, лучшая игра будет при минимуме правил, а для других – при большой детальности и реализме. Приведенные ниже добавления достаточно общего характера, и подходят для широкого круга обстоятельств.

Длительные действия

Зачастую, сложные действия требуют множества успехов для их завершения. Например, большое количество успехов требуется при проектировании и создании узла сложного механизма или выбивания всей возможной информации из пленного. Обычно такие длительные задания требуют много времени. В таких случаях, в отличие от одного действия, занимающего для исполнения один ход и требующего только одного броска, требуется много ходов (и, возможно, много сцен). Также, может потребоваться и много бросков.

Любое действие, которое считается удачно выполненным при одном успехе, полученном в броске, называется простым. Выстрел из пистолета, прыжок через пропасть и даже произнесение короткой речи – простые действия, успех или неудача которых зависит от одного броска кубиков. Действия, которые требуют множества бросков, чтобы считаться хотя бы минимально удачными, называются длительными. Конструирование самолета, исследование всей библиотеки в поисках одной цитаты и соблазнение кого-либо – примеры длительных действий, которые требуют как множества ходов, так и множества кубиков для завершения. Большинство действий в **Маге** просты, но амбициозные маги, занятые в сложных проектах, часто используют продолженные действия. С учетом сложности исполнения большей части могучих магических действий, магические ритуалы являются простейшим примером длительных действий в игре.

В случае любого длительного действия набор кубиков вашего персонажа кидается несколько раз. В зависимости от обстоятельств, вам нужно будет делать бросок один раз за ход, один раз за сцену или даже за неделю. Как бы то ни было, успехи от бросков складываются, и целью является накопление необходимого числа успехов для исполнения задачи. К сожалению, каждый дополнительный бросок продлевает необходимый для исполнения задачи отрезок времени и увеличивает вероятность выпадения провала. Если простая неудача в

любом броске означает, что в этот ход вы не добились ничего, то при провале в любом броске случается какая-либо катастрофа. Не только теряются накопленные ранее успехи – достижение результата может сильно усложниться.

Например, если ваш персонаж собирается призвать могущественного духа, каждый ход может означать один час вознесения молитв, жестикулирования и произнесения заклинаний. Если вы знаете, что через пять часов на вашего персонажа нападет злобный Нефандус, то нужное число успехов вам придется набрать за пять бросков. Если любой из этих бросков будет провален, то не только все предыдущие усилия пойдут насмарку, но и, скорее всего, испортится что-то из использованного для украшения и подготовки ритуала реквизита, а также, по ошибке ваш персонаж может призвать враждебного ему духа. В некоторых случаях, провал означает, что никакие последующие броски невозможны. Провал при ремонте сложного прибора часто означает, что прибор был уничтожен и теперь является грудой мусора, для починки непригодного.

Когда время не поджимает, длительные действия могут продолжаться сколько угодно, но у кого есть время молиться 36 часов подряд, при беспокойной и опасной-то жизни мага? Описания действий в Главе 6 часто обращаются к длительным действиям, когда повествуют о чем-то долгом или сложном. Однако этим не следует увлекаться. Чтобы игра была интересна для всех, она не должна быть переполнена бесконечными двенадцатичасовыми ритуалами или чем-то аналогично долгим. Давление времени и необходимость действовать быстро должны удерживать длительные действия от чрезмерного вмешательства в наиболее активные и напряженные моменты игры.

Пример: Во время чрезвычайно успешного налета на лабораторию Итерации Икс, Яго, Адепт Виртуальности Часовни, сумел украсть новейший тринарный компьютер, идущий в комплекте с передовым оборудованием для погружения в виртуальную реальность. К сожалению, во время налета компьютер был поврежден – в него попала пуля, предназначенная Яго. Он хочет починить прибор. Поскольку оборудование получило только два уровня повреждений, Рассказчик решает, что для починки требуется только пять успехов. К сожалению, это экспериментальный прототип, поэтому сложность броска равна 9. Сумма Интеллекта и Техники Яго равна 7, поэтому ему определенно потребуется продолженный бросок. Рассказчик решает, что ремонт требует времени, поэтому бросок можно делать только раз в день. В первый день Роберт, игрок Яго, бросает 7 кубиков. Он получает 1, 9, 10, 3, 5, 6, 6 – один успех. Хорошо, но не достаточно. Следующие два броска не приносят Яго успехов – работа сложнее, чем ему казалось. На четвертый день ему везет, и он получает два успеха, а в пятый и шестой дни – по одному. После отдыха и душа Яго готов протестировать свой новый компьютер, ремонт которого занял почти неделю. Если бы он провалил любой из бросков, то он бы испортил его без надежды на восстановление. Заметьте, что шесть дней работы были сжаты в несколько минут метания кубиков.

Противопоставленные действия

Одного броска с одним уровнем сложности часто может не хватить, чтобы отобразить активную борьбу двух персонажей. Два персонажа, например, могут тянуть, каждый к себе, могущественный магический посох. В таком случае, вы, и ваш оппонент, делаете противопоставленные броски. Каждый делает бросок кубиков, и набравший большее число успехов побеждает. Часто уровень сложности таких бросков равен нормальной сложности исполнения обычных, не противопоставленных, бросков. Но если у одной стороны есть преимущество, то она использует пониженное значение сложности. В других случаях, обе стороны используют в качестве уровня сложности какую-либо Черту оппонента.

Независимо от результата броска, ваш персонаж получает только те успехи, которые превышают успехи соперника. Представьте себе, что между вашим персонажем и персонажем другого игрока идет боксерский матч. И в течение матча вам нужно набрать пять успехов, чтобы отправить противника в нокдаун. Если вы в броске выкинете пять успехов, а ваш противник, в тот же ход – четыре, то вы получите только один успех. То есть, ваш персонаж не нокаутирует противника, но будет, в течение боя, в несколько лучшей форме. Вообще, противопоставленные действия – наиболее сложные из всех, которые придется предпринимать персонажу по ходу игры. А большое число успехов будет достаточно редким, если, конечно, вашему персонажу не будет противостоять кто-то, совершенно некомпетентный.

Некоторые действия, вроде матча по борьбе, автомобильных погонь и взлома компьютерной сети, могут быть и длительными, и противопоставленными. В таких случаях, одна или обе партии должны набрать определенное число успехов для достижения цели. Первый, кто наберет нужное число успехов, и победит. Поскольку каждый успех оппонента отнимает успехи у вас, то действия, которые одновременно и длительные и противопоставленные, могут потребовать множества бросков и значительных затрат времени и усилий – как от персонажей, так и от игроков.

Пример: Используя свой новый компьютер, Яго готовится искать неприятностей себе на седалище. Не удовлетворяющийся более взломом платежных ведомостей различных корпораций и переводом на свои счета куч денег, Яго решает выплатить долг другу, помогшему ему шесть месяцев назад, и покопаться в данных *Allco Chemicals* – компании, по его мнению, тайно принадлежащей Технократии. Если он найдет что-то опасное в их засекреченных записях, то он сольет это по электронной почте в несколько газет и Управление по охране окружающей среды. Он, также, может анонимно разместить это в Интернете. Даже если *Allco* не придется отвечать перед законом, ее погубит дурная слава. К сожалению, хозяева *Allco Chemicals* тоже знают об опасности раскрытия данных, содержащихся в сверхсекретных файлах, поэтому они наняли системных администраторов для регулярного мониторинга сетей компании. Кэсс – находящийся на дежурстве системный администратор *Allco*, и она практически сразу замечает возможное неавторизованное подключение. К сожалению, она не может отключить Яго сразу, поскольку используемое им программное обеспечение не дает ей быстро определить, кто есть неавторизованный пользователь. Рассказчик, после сообщения Роберту о том, что

Яго уверен в том, что его подключение замечено, решает использовать один противопоставленный бросок. Если повезет Роберту, то Яго удастся скрыть свое пребывание и обмануть Кэсс. Если же повезет Кэсс, то она узнает о присутствии хакера и сможет предпринять шаги, чтобы или отключить или идентифицировать его. Броску Интеллекта (4) и Компьютеров (4) Яго противопоставляется бросок Интеллекта (3) и Компьютеров (3) Кэсс. *Allco* обладает обширной сетью и использует защитное ПО, но Яго использует тринарный компьютер и хакерское ПО, поэтому сложность броска равна 7. Кэсс играет на своем поле, но ей противостоит некто, использующий тринарный компьютер, поэтому сложность ее броска тоже 7. Роберт набирает 4 успеха, а Кэсс только два. Из успехов Яго вычитаются успехи Кэсс, поэтому его доступ, пока он подключен и не выдает себя, достаточно ограничен. Если он считает себя достаточно удачливым, то он может предпринять другой противопоставленный бросок, чтобы получить больше успехов.

Работа в команде

К счастью, если магам предстоит делать что-то очень сложное, они могут попросить о помощи друзей и товарищей. Хоть она изначально предполагалась для исполнения продолженных действий, работа в команде может быть использована для всего, от оказания первой помощи, до обыска комнаты или вышибания двери. В данных и прочих случаях, двое или более игроков делают отдельные броски, а потом объединяют успехи. Но каждый бросок остается отдельным, и разные персонажи не могут объединять свои Черты для получения общего набора кубиков. Но хоть успехи и объединяются, каждый игрок преуспевает, а также терпит неудачу или провал отдельно. В зависимости от действия, провал может повлиять или только на персонажа, или разрушить все усилия.

Работа в команде может быть использована во множестве ситуаций, от проведения магического ритуала до слежки за предполагаемым противником. Однако это не является решением всех проблем. Она не поможет, если места для работы найдется только для одного, либо в ситуациях с соблазнением или улещиванием кого-либо, где третий, обычно, лишний. Рассказчики должны решать, поможет или помешает в определенной ситуации работа в команде.

Пример: Лорейн, одна из товарищей Яго, была похищена из ее квартиры. Яго и два других члена его Часовни прочесывают квартиру в поисках указаний на личность похитителя. Они разделяются и обыскивают квартиру сверху и донизу. Рассказчик просит каждого из игроков сделать бросок. Рассказчик знает, что Лорейн была похищена *HIT*, и что единственной значительной уликой является кусочек псевдоплоти киборга, которую оторвала Лорейн, пытаясь сбежать. Рассказчик решает, что группе понадобится пять успехов в броске Восприятие + Расследование (сложность 7), чтобы найти эту улику в квартире Лорейн. Восприятие Яго равно 4, а Расследование 1. У одного из его товарищей, Нессы, значения Восприятия и Расследования равны 3, а у другого, Джулса, Восприятие равно 3, а Расследование 1. Игрок Яго получает в броске 7, 4, 1, 9, 8 – три успеха и одну единицу. У него два успеха. Игрок Нессы получает 2, 8, 10, 6, 6, 7 – три успеха. Игрок Джулса получает 5, 3, 4, 4 – ни одного успеха. На троих у них как раз пять успехов. Рассказчик решает, что именно Несса, получившая больше всего успехов, находит оторванный кусочек псевдоплоти, и все трое собираются для обсуждения

следующих шагов.

Пороговые значения

Правило пороговых значений несколько выделяется из ряда обычных, пересмотренных правил системы Повествования. Эта система использует модификаторы для действий, но в **Маге** они слишком сильно влияют на числа – и назначение всему сложности, равной 10, является не очень точным отображением тех геркулесовых усилий, необходимых для исполнения некоторых действий, которые склонны предпринимать маги

Когда вы используете модификаторы, которые повышают сложность действия сверх 9, вы можете, вместо этого, создать пороговое значение. Каждое дополнительное очко сложности просто отнимает один успех из финального броска. Этих успехов никогда не было – дело было настолько сложным, что вы едва с ним справились. Если пороговое значение отнимает все ваши успехи, то вас постигает неудача – персонаж хорошо старался, но работа была ему не по силам. Если же пороговое значение отнимает все ваши успехи и имеются единицы, то это провал. (Будьте осторожны, в действиях с пороговыми значениями провалы случаются *крайне* часто). Пороговое значение отнимает успехи до того, как их отнимут единицы. К счастью, само по себе пороговое значение не может заставить вас потерпеть провал. Если оно отнимает все ваши успехи, но единиц получено не было, то это простая неудача.

Иногда действие может требовать порогового значения и без изменения сложности. Вполне возможно действие со сложностью 6 и пороговым значением 3. В этом случае вам нужно набрать минимум четыре шестерки в броске, чтобы действие завершилось успехом. Этот вариант означает, что задача не очень сложное, но требует множества сил для исполнения.

Пример: Марку Гиллану нужно подняться по сколькой приставной лестнице во время бури. Так он сможет уйти от преследователя из Ордена Гермеса и добраться до находящихся в доме Фокусов. Обычно, спешный подъем по приставной лестнице имеет сложность, равную 6 или 7, но сейчас ветрено и дождливо, поэтому Рассказчик решает, что сложность повышается до 8. Герметист выдает быстрый Эффект, чтобы Марк поскользнулся, что добавляет модификатор, равный 2. Вместо повышения сложности до 10, она повышается до 9, и вносится пороговое значение, равное 1. Игрок Марка делает бросок Ловкость + Атлетизм и набирает 4 успеха, но один из них отнимается пороговым значением. Марк очень старался подняться, но обстоятельства были настолько суровы, что даже невероятное усилие едва позволяет ему вскарабкаться по лестнице вовремя!

Золотое Правило

Наиболее важное правило, которого стоит держаться, гласит, что *незыблемых правил не существует*. Это ваша игра. Ваша играющая группа может делать с ней все, что хочет. Хотите вы вести игру без кубиков (или почти без кубиков), или делать броски на каждый чих –

ваше дело. Даже если вы глубоко погрузитесь в эксперименты и каждый будет играть за четырех магов различной силы, а Рассказчик будет меняться от игры к игре, но всем весело – значит, у вас хорошая игра и вы используете правила верно (в своем случае). Правила этой книги должны считаться не более, чем хорошими советами. Точного определения правильной игры в **Мага** или исследования Мира Тьмы не существует. Вы знаете, что хорошо для вашей игры, поэтому наслаждайтесь и используйте те правила, которые вам наиболее полезны.

‹ Глава 4. Сферы вверх Глава 6. Система и Сюжет ›

Онлайн казино Вулкан: игровой аппарат Galacticons бесплатно без регистрации.

Все оттенки Тьмы

Глава 6. Система и Сюжет

Перед выходом из лифта Стейси в последний раз поправила платье. Посмотрев на обрывок бумаги в руках, она дважды сверила номер, и подошла к дверям комнаты 201. Задержавшись перед дверью, она глубоко вздохнула. - Отлично, девочка, сейчас или никогда. Ты можешь это. - Подготавливая себя, она нацепила свою лучшую улыбку и еще раз поправила платье. - Ты знаешь. Просто улыбайся, очаровывай всех, получи информацию и уходи. Никаких проблем.

Она открыла дверь и вошла так, как будто знает, что делает – и замерла, как вкопанная. За столом секретаря сидела неприятнейшая, старейшая секретарша, какую она когда-либо видела. - О, черт! - подумала она, но, подходя к столу, не позволила выражению лица измениться.

Призвав на помощь всю свою уверенность, Стейси вдохнула и улыбнулась. - Я – Стейси Зарк, особый отдел ФБР. Я здесь, чтобы просмотреть документы мистера Джонатана Харта. Вам должны были позвонить. - Стейси говорила, а ее мысли неслись вскачь. - Отлично, все как он тебе объяснял. Ты знаешь, что тебе нужно, чтобы она подумала. Так сделай, чтобы так и было. Используй свою власть, свой язык тела, свое знание психологии.

На секунду пожилая дама нахмурилась – но только на секунду. - Разрешите мне проверить список звонков, - проскрипела она, и начала пролистывать список звонков. Наклонившись вперед, Стейси посмотрела на страницы и указала на одну. - Вот этот звонок. Теперь, если позволите, я бы хотела взглянуть на его документы. Какой офис принадлежит ему?

Секретарша посмотрела на пустое сообщение, потом взглянула на Стейси и кивнула. - Третий слева. Он должен быть открыт. Если вам что-то понадобится, просто скажите.

Стейси вновь улыбнулась и отпустила дыхание, которое, как оказалось, она задержала. - Отлично, первый шаг сделан. Осталось еще несколько. Данте, где бы ты ни был, я убью тебя за то, что ты заставил меня искать тебя.

Глава 6. Система и Сюжет

Поскольку маги имеют интересное свойство постоянно попадать в странные ситуации, вам часто придется думать, как вывести мага из напряженной ситуации. Основные правила, приведенные в Главе 5, описывают процесс быстрого определения результатов вмешательства в ситуацию случайных факторов. Для большей детализации, вы можете использовать правила, приведенные здесь, и покрывающие все, начиная от бесшумной разведки до боя и харизматичной риторики, а также многого другого.

Конечно, приведенные здесь правила – только предположения. Без сомнений, пред вами могут предстать ситуации, где потребуется иная механика – или она будет лишней вообще. Используйте все, что в данной ситуации будет логичным – но не забывайте и о честности с постоянством. Не забывайте приводить свои изменения в соответствие с игрой. Активное выступление (или невдохновленная игра) игрока определенно должно влиять на успех или неудачу устремлений персонажа. Персонаж может быть лучше в чем-то, чем игрок, но игрок должен хотя бы стараться. Отсюда, вы можете позволить кубикам падать так, как им заблагорассудится, а затем принимать решение в зависимости от шанса, игры или их комбинации.

Сюжетная механика

Ваш персонаж обладает различными возможностями, указанными на листе персонажа в качестве Атрибутов и Способностей. Все эти Черты были описаны в Главе 3. Однако они становятся наиболее полезными лишь тогда, когда вы знаете, как их использовать. Приведенные ниже правила дают детальное описание различных задач, с которыми может столкнуться ваш персонаж. В подавляющем большинстве вариантов вы просто складываете вместе Атрибут и Способность, а затем делаете бросок. Если задача подпадает под специализацию персонажа, то вы можете сделать бросок дополнительных кубиков, число которых зависит от количества выпавших в первоначальном броске десяток.

Приведенные здесь правила не всеобъемлющи. Если вам встретится ситуация, не приведенная здесь, то Рассказчику стоит использовать описанные тут примеры и создавать свои варианты. В большинстве случаев, простейший способ заключается в определении сначала, является ли действие простым, несколько сложным или очень сложным. Затем, Рассказчик назначает ему основанный на этом решении уровень сложности и определяет точный результат, в зависимости от числа успехов. Для часто встречающихся ситуаций Рассказчику стоит создать правила, подобные приведенным в этой главе, для поддержания постоянства и честности. Помните, что если у персонажа нет хотя бы одного очка в необходимом Знании, то игрок не может даже предпринять броска, а персонаж без подходящего Навыка получает дополнительный штраф, равный 1, когда игрок будет делать бросок Атрибута.

Автоматические действия

Автоматические действия требуют от персонажа движения, но не включают в себя броска кубиков. Ниже приводятся обычные автоматические действия:

Подъем на ноги. Персонажи могут подняться с земли на ноги за один ход и без броска. Но подъем и попытка сделать что-то в один ход уже считается несколькими действиями, и требуют броска Ловкость +

Атлетизм (сложность 4), чтобы подняться на ноги успешно.

Взятие Фокуса. Будь то кристалл в кармане или крупный прибор в рюкзаке, предполагается, что маги знают, куда они распихали свои Фокусы, и они могут дотянуться до них без особых проблем. В конце концов, Фокусы являются инструментами магии, и только очень глупый маг способен потерять их. Однако если у персонажа крупными и неудобными Фокусами забит целый рюкзак, то ему может потребоваться несколько ходов, чтобы найти нужный среди прочих. Даже если Фокус лежит в легко достижимом кармане, чтобы достать его и снарядить к работе требуется действие. Если персонаж желает в один и тот же ход достать и использовать Фокус, то он должен уменьшить свой набор кубиков соответственно (смотрите «Несколько действий»).

Движение. Персонажи могут идти, трусить или бежать. Передвигаясь шагом, персонаж проходит 7 метров за ход и может исполнить большую часть других действий без штрафов. Передвигаясь трусцой, персонаж проходит (12 + Ловкость) метров за ход. Бегом, персонаж преодолевает за ход (20 + [3 * Ловкость]) метров.

Персонажи могут двигаться со скоростью в два раза меньшей их скорости бега и все еще предпринимать нормальные действия. Обычно, это означает замедление движения, затем остановку и исполнение действия. Действия во время движения возможны, но каждый пройденный метр отнимает один кубик от применяемых в броске (детальнее ниже). Помните, что у раненных персонажей набор кубиков может быть урезан (смотрите ниже).

Подготовка оружия. Будь то вынимание меча из ножен или вставление в пистолет полной обоймы, подготовка оружия обычно занимает один ход и не требует броска. Однако попытка предпринять в тот же ход еще какие-то действия (включая применение оружия в тот же ход, что и подготовка его) требует нескольких действий. Персонаж должен урезать свой набор кубиков и сделать бросок Ловкость + Фехтование или Огнестрельное Оружие (сложность 4), чтобы подготовить оружие удачно.

Завод транспортного средства. Не требует броска, но занимает действие.

Уступление действия. Персонаж позволяет другому персонажу, с наибольшей, после его, инициативой, действовать первым. Персонаж все еще может действовать, но в конце хода, когда свои действия совершать все остальные игроки. Если действие уступают все персонажи (как игроков, так и Рассказчика), то в этом ходу никто ничего не делает.

Физические действия

Карабканье (Ловкость + Атлетизм). Если ваш персонаж взбирается по наклонной или вертикальной поверхности (каменистому склону или стене здания), делайте бросок Ловкость + Атлетизм. Карабканье, обычно, является длительным действием. Обычно, персонаж карабкается со скоростью 3 метра за успех. Рассказчик может назначать расстояние в зависимости от сложности (легкие подъемы с множеством мест для хвата или при наличии хорошего скалолазного снаряжения – 4,5 или 6 метров за успех; сложные подъемы по гладкой поверхности или без снаряжения – 1,5 метра за успех). На скорость восхождения влияют погода, качество снаряжения, виды мест для хвата и многие другие факторы. Длительное действие продолжается до тех пор, пока персонаж не наберет достаточно успехов, чтобы достичь цели. Неудача означает, что за этот ход персонаж далеко не продвинулся, а провал означает, что он застрял или, возможно, упал.

Управление транспортом (Ловкость + Вождение). Для управления транспортом в нормальных обстоятельствах, броска Вождения, как правило, не требуется. Все, у кого есть хотя бы одно очко в Вождении, без проблем может доехать из пункта А в пункт Б. Однако игрокам, персонажи которых не имеют этого Навыка, нужно делать бросок всякий раз, как их персонаж пытается управлять каким-либо транспортом. Плохая погода, высокая скорость, буйные пассажиры, препятствия и сложные маневры превращают обычную поездку в нечто более сложное. Имея на руках множество вариантов проблем, с которыми можно столкнуться во время поездки, конкретная сложность зависит от Рассказчика. Базовая сложность любого броска Вождения равна 3, которая означает лишь более-менее сложные ситуации, вроде плотного потока автотранспорта или плохой погоды. Простая неудача в бросок редко означает нечто большее, чем занос при остановке, или небольшой штраф (если офицер дорожной полиции поблизости). Провалы обычно заканчиваются разного рода авариями или механическими поломками. На низких скоростях, это злоключение может быть чем-то вроде спустившегося колеса или помятого крыла. Но на высоких скоростях или на плохой дороге провал может привести к смертельному исходу.

В особенно сложных для вождения условиях простая неудача может потребовать повторного броска. Неудача в этом броске означает, что водитель потерял контроль над транспортным средством и попал в небольшую аварию, в то время, как провал означает гибель. Успех означает, что суровых последствий удалось избежать, и водителя просто занесло при остановке или транспорт заглох. За исключением погонь (смотрите «Преследование»), несколько успехов в броске редко означают нечто большее, чем просто искусное вождение. Приведенные ниже сложности также добавляются ко всем на преследование, если используется автомобиль.

Проблема	Модификатор сложности
Плотный поток транспорта	+1

Плохая погода (сильная гроза)	+1
Очень плохая погода (ураган, снежная буря)	+2
Плохая дорога (только если скорость выше 30 километров в час)	+1
Бездорожье	+2

Тип транспорта также влияет на то, с какой скоростью едет персонаж, и насколько хорошо он его контролирует. В приведенной ниже таблице, Безопасная Скорость означает максимальную скорость, при которой персонаж может управлять транспортом без штрафов. За каждые 16 километров в час сверх этого ограничения, сложность всех бросков на Вождение повышается на 1. Также, максимальное число кубиков, которое может быть у персонажа в наборе, равно значению Маневра данного транспорта. Даже лучший водитель не будет управлять танком более хорошо.

Транспорт	**Безопасная скорость**	**Максимальная скорость**	**Маневр**
Мопед	30	50	5
Танк	60	100	4
Автобус	60	100	3
Автопоезд	70	110	4
Седан	70	120	5
Микроавтобус	70	120	6
Малолитражка	70	120	6
Маленький мотоцикл	60	100	8
Спортивная малолитражка	100	140	7
Спортивный автомобиль	110	160	8
Большой мотоцикл	110	150	8
Дорогой седан	85	155	7
Внедорожник	70	115	6
Болид Формулы 1	140	240	10

Ношение (Сила). Хоть маги и должны носить с собой свои Фокусы, Артефакты и безделушки, они могут носить только это. Для книжного

червя, которому обязательно нужна вся его библиотека, физические ограничения могут оказаться проблемой. Персонаж может нести около 11 килограммов груза за каждое очко в Силе без каких-либо проблем. При превышении этого ограничения, персонаж получает штраф, равный 1, ко всем физическим навыкам, из-за лишнего веса и объемов. А каждые дополнительные 11 килограммов груза снижают скорость движения персонажа вдвое. При превышении ограничения по весу вдвое, персонаж практически не может передвигаться.

Помните, что персонаж может быть способен тянуть или толкать больше, чем способен унести. А также то, что объемы предмета могут не дать пронести его за угол, обхватить и так далее.

Проникновение (Ловкость или Интеллект + Техника). Если у персонажа нет ключа от запертой двери, или ему нужно незаметно попасть в место, защищенное сигнализацией, будут необходимы броски проникновения. Если персонажи могут пытаться открыть замок несколько раз, либо же могут использовать длительное действие, медленно и аккуратно подбирая отмычку или взламывая замок, то охранную сигнализацию им придется преодолеть с первой попытки. Все виды проникновения требуют каких-либо инструментов. Импровизированные инструменты, вроде скрепок, повышают сложность бросков минимум на 1, а сложные инструменты, вроде наборов отмычек или анализаторов кода, могут снизить сложность таких бросков на 2 и более, когда они применяются против замков соответствующего типа. Любая неудача в броске проникновения поднимает тревогу, как случается в любом случае с замками, подключенными к сигнализации. Провал означает, что инструмент сломан, вы оставили отпечатки пальцев и другие идентифицирующие следы на всем замке и тому подобное.

Хоть автомобильные сигнализации в Мире Тьмы практически игнорируются, большая часть домов и зданий постоянно связаны с

полицией или частными охранными компаниями. В среднем, взлом механического замка требует броска Ловкость + Техника, а взлом электронного замка и обход системы сигнализации требует броска Интеллект + Техника.

Персонажи должны иметь хотя бы минимальный уровень этого Навыка, чтобы хотя бы попытаться открыть сложный замок. При Технике, равной 1, есть возможность обойти большую часть домашних и автомобильных сигнализаций, но взлом сейфа или кодового замка потребует уже Техники, равной 2.

Навык Техника также позволяет персонажу создавать сложные охранные системы для своих лабораторий, домов или храмов. Процесс един в любом случае – и при создании механического замка, и проектировании переносной охранной системы, использующей невидимые лазерные лучи и автоматически срабатывающие пулеметы. Персонаж должен потратить от нескольких часов до нескольких недель (в зависимости от сложности проектируемой системы), а игрок должен сделать бросок Интеллект + Техника. Используйте стандартную сложность, равную 6, если только персонаж не имеет особенно хорошего или плохого оборудования и инструментов. Один успех дает системе сложность преодоления, равную 4, и каждый дополнительный успех повышает сложность преодоления системы на 1.

Замок	**Сложность**
Чемодан или старый автомобиль	4
Современный автомобиль или дом	5
Врезные замки и стенные сейфы	6
Кодовые замки и сканеры пластиковых карт корпораций	7
Банковские сейфы, высокозащищенные кодовые замки и сканеры пластиковых карт	8
Анализаторы голоса или сетчатки	9
Форт Нокс или оружейная лаборатория АНБ	10

Прыжок (Сила или Сила + Атлетизм, для прыжка с разбега). Обычно, броски прыжков имеют сложность 3. Каждый успех в этом броске перемещает персонажа на 60 сантиметров вверх или на 120 сантиметров по горизонтали. При прыжке с пружинящей поверхности, вроде трамплина для прыжков в воду, к каждому варианту прыжка добавляется еще 30 сантиметров, а использование гибкого шеста утраивает расстояние прыжка. Но использование шеста повышает сложность до 4. Для успешного прыжка требуется, чтобы персонаж набрал достаточно успехов, чтобы покрыть расстояние между собой и своей целью. При неудаче персонажу не удается прыгнуть на нужное расстояние, но игрок может сделать бросок Ловкость + Атлетизм

(обычно, по сложности 6), чтобы позволить персонажу удачно схватиться за карниз, флагшток или любой другой выступ при падении. Провал обычно означает, что персонаж спотыкнулся о собственные ноги или падает навстречу смерти, в зависимости от обстоятельств.

Перед прыжком персонаж может потратить ход, чтобы понизить сложность прыжка. Три и более успехов в броске Восприятие + Атлетизм (сложность 6) позволяют определить точное число успехов, необходимых, чтобы сделать нужный прыжок.

Подъем тяжестей/Ломание (Сила или Сила Воли). Приведенная ниже таблица указывает на минимальный уровень Силы, чтобы поднимать тяжести или ломать что-либо без броска кубиков. Персонажи могут сделать бросок, чтобы поднять большую тяжесть, чем позволяет их физическая сила. Для этого броска используется ила Воли, а не Сила, а его сложность равна 9. Каждый успех поднимает персонажа на уровень выше по таблице.

Сила	Возможность	Поднимаемый груз (в килограммах)
1	Раздавить жестяную банку	18
2	Сломать деревянный стул	45
3	Выбить деревянную дверь	113
4	Сломать доску 2 * 4 дюйма	180
5	Выбить металлическую пожарную дверь	293
6	Метнуть мотоцикл	360
7	Перевернуть маленькую машину	405
8	Сломать свинцовую трубку, длиной 1 метр	450
9	Пробить дыру в бетонной стене	540
10	Разорвать стальной барабан	675
11	Пробить дыру в стальном листе, толщиной в 2,5 сантиметра	900
12	Сломать или вырвать из мостовой металлический фонарный столб	1350
13	Метнуть микроавтобус	1800
14	Разорвать на половинки лимузин	2250
15	Метнуть грузовик	2700

Персонажи могут (и часто это необходимо) работать вместе, чтобы

поднять что-либо. Это обычная работа в команде. Общая Сила персонажей добавляется к любым успехам, полученным в броске Силы Воли. Как при подъеме, так и ломании действует принцип «все или ничего» - при неудаче ничего не случается. По решению Рассказчика, при неудаче персонажи могут передвинуть предмет на короткое расстояние или достаточно повредить дверь, чтобы при повторной попытке она открылась. При провале персонаж растягивает у себя что-то или роняет предмет на ногу. В любом случае, персонаж получает один уровень ударных повреждений.

Преследование (Ловкость + Атлетизм/Вождение). Следование за кем-то на определенном расстоянии может дать полезную информацию. А погони позволяют ловить и пленять людей. Преследование может совершаться как пешком, с использованием броска Ловкость + Атлетизм, так и на транспорте, с использованием броска Ловкость + Вождение. В обоих случаях процесс аналогичен. Часто бросков и не требуется – более быстрое существо или транспорт без проблем догонят более медленных. Но если два человека или машины идут на одной скорости, или рядом имеются боковые улочки и ответвления коридора, которые могут помочь преследуемому оторваться от преследователя, то используйте приведенные здесь правила.

Преследование – длительное действие. Преследуемая цель начинает с успехами, число которых равно расстоянию между ней и преследователем. При беге, цель получает один успех за каждые два метра расстояния, для транспорта один успех дается за каждые 10 метров.

В начале каждого хода обе стороны делают бросок и добавляют новые успехи к общему их числу. Если преследователь набирает больше успехов, чем преследуемый, то он может догнать жертву и напасть или остановить ее физически. Если цель продолжает набирать успехи, то она отрывается от преследователя. Каждый успех, который получает жертва сверх общего числа успехов преследователя, дает преследователю штраф к броскам Восприятия, которые ему может потребоваться сделать при попытке жертвы скрыться или избежать обнаружения, равный 1. Если какая-либо сторона проваливает бросок, то она спотыкается, ее заносит или любым другим образом прекращает движение, позволяя другой стороне скрыться или схватить себя.

Тайное слежение (Ловкость + Незаметность). Слежение за целью может дать много ценной информации. Слежка за кем-либо, имеющим на себе жучка, или чьи перемещения отслеживаются со спутника-шпиона, крайне просто. Преследователю даже не всегда нужно видеть цель. Даже особенно подозрительным объектам слежки надо сделать бросок Интеллект + Бдительность, по сложности 9, чтобы понять, что персонаж постоянно крутится неподалеку. Но если у персонажа нет настолько высокотехнологичного оборудования, то он должен следить за жертвой самостоятельно.

Слежение требует броска Ловкость + Незаметность, против которого жертва делает бросок Восприятие + Бдительность. Сложность каждого броска модифицируют обстоятельства. У отвлекающихся, задумывающихся или делающих еще что-то целей сложность бросков выше, а осторожные цели, подозревающие преследование, получают преимущество. Аналогично, при преследовании кого-либо при малой освещенности, в толпе или на шумной улице, сложность вряд ли будет выше 4. А попытки незаметно следовать за кем-либо по пустой парковке в полдень будут иметь сложность не меньше 9.

Если преследователь просит помощи у товарищей, то задача значительно облегчается. Посменное слежение за целью двух и более персонажей позволяет преследователю использовать работу в команде. При следовании за кем-либо на автомобиле или мотоцикле, замените Незаметность Вождением. Помните, что каждое очко в Дополнении Сокрытие повышает сложность бросков на обнаружение преследователя на 1.

Ловкость рук (Ловкость + Незаметность). Если подсадить на кого-либо крошечного жучка достаточно просто, то залезть кому-либо в карман или подсунуть предмет побольше, будет, соответственно, сложнее. Тем не менее, процесс любых краж идентичен. Обычно, сразу же идет противопоставленный бросок, в котором бросок Ловкость + Незаметность вора идет против броска Восприятие + Бдительность цели, со сложностью 6 для обоих сторон. Повысьте сложность подкидывания или вытаскивания предмета на 1, если он будет размером с кошелек или даже карманные часы. Сложность обнаружения такого вмешательства также будет повышена на 1. Впоследствии, любое обычное обследование карманов выявит отсутствие известных предметов или наличие незнакомых. Не цель не будет знать, как предметы пропали или появились. Неудача означает, что персонажу не удалось подкинуть или стянуть что-либо, а сложность повторной попытки повышается. Провал означает, что персонажа поймали в момент действия.

Маскировка (Ловкость + Незаметность). При проникновении в лабораторию Биоинженеров или при попытке избежать обнаружения в собственном доме, персонажу может понадобиться замаскироваться. Маскировка использует бросок Ловкость + Незаметность как противопоставленный броску Восприятие + Бдительность наблюдателя. Сложность обоих бросков обычно равна 6. Различные варианты отвлечения, камуфлирующая одежда или плохое освещение, а также точное знание местонахождения наблюдателей может понизить на 2 сложность броска маскирующегося персонажа. Хорошие наблюдательные позиции, тепловые сенсоры и тому подобное могут лишить темноту преимуществ и понизить на 2 сложность броска наблюдателя. Помните, что Дополнение Сокрытие понижает на 1 сложность любых бросков на маскировку за каждое вложенное в него очко. При провале броска маскировки персонаж врезается в одного из

наблюдателей, производит сильный шум или еще как-либо оповещает их о своем присутствии.

Воровство (Ловкость + Незаметность; Восприятие + Знание Улиц). Будь персонажу нужен компьютерный диск со стола противника или просто банка еды из магазина, воровство может оказаться весьма полезным – до тех пор, пока его не поймают. Чтобы украсть что-либо, сделайте бросок Ловкость + Незаметность против броска Восприятие + Бдительность любого наблюдателя. Сложность обоих бросков зависит от размера похищаемого объекта и силы отвлечения внимания. Для получения более полной информации смотрите правила размещения жучков в параграфе «Наблюдение». Использование мешковатой одежды и тому подобного может понизить сложность на 2. Неудача означает, что кражу заметили, а провал – то, что о краже узнали даже те, кто ее не видел. Удачный бросок Восприятие + Знание Улиц (сложность 8) позволяет персонажу заранее определить как сложность кражи, так и бдительность любых возможных наблюдателей.

Плавание (Выносливость + Атлетизм). Считается, что любой персонаж с одним или двумя очками в Атлетизме умеет плавать. Долговременные или дальние заплывы требуют броска Плавания, сложность которых определяется состоянием воды. Сложность плавания в бассейне обычно равна 4, но в арктическом море во время сильного шторма – уже 10. Для того, чтобы просто держаться на поверхности требуется только один бросок в час, само плавание требует броска каждые 15 минут. При неудаче персонаж начинает тонуть, и игрок дожжен повторить бросок до того, как персонаж начнет получать урон от нехватки воздуха. При провале персонаж начинает получать этот урон сразу же.

Метание (Ловкость + Атлетизм). Предметы, вроде ножей или гранат, весом менее полутора килограммов, могут быть брошены на расстояние (Сила * 5) метров. Каждый дополнительный килограмм массы снижает дальность броска на 5 метров (тяжелые предметы невозможно метнуть далеко). Если предмет можно поднять, но не метнуть, то его можно отшвырнуть на метр или два.

Рассказчики могут повысить дальность броска для предметов аэродинамической формы, вроде тарелочек, ил понизить для особенно громоздких предметов, вроде телевизоров. Обычный бросок предмета подальше не требует броска. Точный бросок предмета в цель требует броска Ловкость + Атлетизм по сложности 6 (до половины расстояния, на которое можно кинуть предмет) или 7 (от половины до предела расстояния, на которое можно кинуть предмет). Сложность может быть снижена для хорошо метаемых предметов, при сильном попутном ветре и схожих внешних воздействий. Неудача обычно означает промах, а провал – то, что предмет уронили до того, как он был брошен или он случайно попал в одного из товарищей метателя.

Социальные Действия

Подавление взглядом (Обаяние + Устрашение). Непомерное эго и чудовищная гордыня – обычные результаты осознания возможности менять реальность по собственному желанию. Когда два персонажа пытаются подавить друг друга взглядом, стремясь, чтобы противник отступил или отвел взгляд первым, используйте следующие правила – каждый персонаж делает бросок Обаяние + Устрашение против сложности, равной Силе Воли оппонента. Первый, кто наберет успехов больше, чем Сообразительность + 5 противника, тот и побеждает. В этот момент, другой персонаж или отступает, или отводит взгляд, или тратит очко временной Силы Воли, чтобы устоять, вызывая новый продолженный бросок. Использование впечатляющей магии и похожих помогающих вещей может понизить сложность броска.

Забалтывание (Манипулирование + Хитрость). Хоть театральные представления и страстные речи и могут собирать толпы, иногда вам просто нужно убедить полицейского не арестовывать и не искать вас, судью – отпустить вас еще раз, или покупателя – приобрести ваше дорогое змеиное масло. В этих случаях успех придет к вам через полуправду, неполные объяснения и тщательно замаскированную ложь, которые позволят персонажу сбить оппонента с толку и добиться от него согласия. Это противопоставленный бросок Манипулирование + Хитрость персонажа против Силы Воли цели. Кто наберет больше успехов тот и победит. При ничьей обе стороны вновь делают броски и продолжают разговор. Если персонаж побеждает, то противник соглашается что-то схожее с тем, что желает персонаж. Чем больше персонаж получит успехов, тем выше будет степень согласия противника, и тем больше он будет желать что-то сделать для персонажа. Неудача и есть неудача, а провал означает, что персонаж разозлил собеседника.

Внедрение (Обаяние + Экспрессия и/или Сообразительность + Академические Знания). Иногда, лучший способ получить информацию – обратиться к обладающим ею людям напрямую. Попытка сделать это означает, что персонаж может попытаться влиться в иностранную культуру или некую субкультуру. Хоть большинству граждан стран Первого Мира и известны основы поведения среднего класса граждан, вхождение в общину иммигрантов, в ряды городских бездомных или закрытые и параноидальные ряды разведывательного сообщества требует обширных знаний или понимания требуемой культуры или субкультуры.

Первый шаг – стать частью. Удачный бросок Обаяние + Экспрессия позволяет персонажу одеться подобно любому члену известной культуры или субкультуры. Сложность этого броска обычно равна 5, но

может быть

повышена до 7 в случае чего-то более сложного, вроде правдоподобного подражания трансвеститам или переодевания в уличном стиле. Один успех позволяет персонажу выглядеть желаемым типом личности, а дополнительные успехи повышают уровень сходства. При помощи только этого броска персонаж может изобразить члена иного социального класса, одеться в стиле определенной субкультуры или выглядеть, как член хорошо известного профессионального сообщества, вроде полиции или армии.

Но чтобы изобразить члена совсем иной субкультуры, вроде бездомных, религиозной или иммигрантской общины, или члена замкнутой организации, вроде АНБ, просто внешнего вида недостаточно. После броска Экспрессии вы должны сделать бросок Сообразительность + Академические Знания, причем сложность будет зависеть от изображаемого общества. Относительно открытые иммигрантские общины будут иметь сложность 6, закрытые сообщества бездомных – 7, а очень замкнутые сообщества, вроде религиозных культов или Технократии будут иметь сложность 8 и выше.

Один успех позволит персонажу ходить, отвечать и действовать, подобно новому или достаточно неопытному (или туповатому) члену этого сообщества. Дополнительные успехи повышают предполагаемый статус персонажа и компетентность. Неудача означает, что подражание не удалось, а провал – то, что персонажа принимают за кого-то, намеренно шпионящего за членами этого сообщества. Если персонаж окажется пред лицом неизвестных или незнакомых ему ситуаций в данном сообществе, ему нужно будет делать дополнительные броски Сообразительность + Академические Знания.

Персонизация (Обаяние + Экспрессия и Манипулирование + Хитрость). Заставить других поверить в то, что вы являетесь тем, кого они знают и кому доверяют – великолепный, но очень рискованный метод получения немалой части нужной информации. Даже если ваш

персонаж выглядит в точности, как изображаемый (что легко достигается подходящей магией) и многое о нем знает, все зависит от того, насколько хорошо персонаж может провернуть это дело. Хорошие актеры могут изобразить чьего-то лучшего друга, а кто-то нервничающий, застенчивый и просто неопытный не сможет даже достоверно изобразить чьего-то давно пропавшего троюродного племянника. Персонизация требует двух бросков. Первый необходим, чтобы казаться, говорить и ходить, подобно изображаемому. Бросок Обаяние + Экспрессия (сложность 8) нужен, чтобы получить нужный внешний вид. Если персонаж не имеет доступа к цели или, как минимум, у него нет достаточной звуковой и видеоинформации посвященной поведению цели, то сложность броска повысится *минимум* на 1. Доступ к кому-либо, кто провел с изображаемой целью значительное время и может подправить очевидные ошибки, понизит уровень сложности на 1 или 2. Один успех позволит повторить изображаемого лишь слегка, а три и более помогут пройти проверку любого, кто знал изображаемого хорошо. Пять и более успехов означают, что даже родители изображаемого не заметят разницы.

Если персонажу удастся свести все общение к обычным приветствиям и кивкам при узнавании, то более бросков не потребуется. Но персонажу, скорее всего, придется изображать цель при общении с кем-либо, знающим изображаемого хорошо. Когда персонаж общается с кем-либо, игрок делает бросок Манипулирование + Хитрость, сложность которого зависит от того, насколько хорошо собеседник знает изображаемого. Случайные знакомые будут иметь сложность 5, коллеги по работе и обычные друзья – 7, а супруги, давние друзья и тому подобные поднимут сложность до 8 или 9. При неудаче поведение будет казаться странным и неуместным. В этом случае, персонажу надо будет повторить бросок, но он уже будет противопоставленным броску Восприятие + Бдительность (сложность 6) наблюдателя. Успех снимает эти страхи, в то время как неудача или провал повторного броска раскрывает то, что персонаж – самозванец.

Допрос (Манипулирование + Устрашение или Обаяние + Устрашение). Во время войны за реальность получение секретов ваших противников может оказаться жизненной необходимостью. Есть несколько методов допроса – осторожные расспросы, угрозы, а также физические и психические пытки. Каждый из этих методов надежен, но лучше всего они работают только когда применяются в комплексе.

Расспросы ведутся с помощью броска Обаяние + Устрашение, которому противопоставляется Сила Воли жертвы. Сложность обоих бросков обычно равна 6, хотя посулы и другие стимулы (вроде предложения пленному вкусной еды) могут снизить сложность броска допрашивающего. Хорошо скроенная ложь, вроде поддельных признаний товарищей объекта, тоже могут помочь данному виду допроса. Обычно, броско делается в начале каждой отдельной серии допросов.

Угрозы и пытки требуют от игрока допрашивающего броска Манипулирование + Устрашение, которым игрок объекта противопоставляет броски Силы Воли или Выносливости +3 (в зависимости от того, что выше). Угрозы, крики или выплеснутый в лицо стакан воды не навредят объекту, но сломят его волю к сопротивлению.

Во время пытания объекта, будь то при помощи вспышек света или громких звуков, клещей или автомобильных аккумуляторов, бросок нужно делать каждый ход. При психической пытке объект теряет одно очко временной Силы Воли за сцену. При физической пытке – один уровень здоровья (урон иди ударный или летальный, по желанию допрашивающего) за ход. Причинение объекту летальных увечий снижает сложность бросков допроса на 2, но это может и убить объект.

Расспросы, перемежающиеся угрозами или пытками, в стиле «хороший полицейский и плохой полицейский» часто бывают достаточно эффективными. Двое допрашивающих могут объединить свои успехи при работе в команде.

При неудаче объект лжет, несет чушь или просто молчит. При провале объект лжет очень убедительно, теряет сознание, или, возможно, даже умирает (если использовались физические пытки).

Ораторство (Обаяние + Лидерство). Будь то возбуждение в толпе гнева, проповедь перед паствой или попытка выбить из совета директоров фонды на ваше последнее безумное изобретение, способность к управлению эмоциями и взглядами больших скоплений людей может, образно выражаясь, созидать или уничтожать нации. Когда ваш персонаж обращается к публике, от небольшого суда присяжных до крупной религиозной общины, делайте бросок Обаяние + Лидерство. Хоть стандартная сложность и равна 6, ее можно понизить, если персонаж доносит до толпы мысль, с которой она склонна согласиться. Если толпа считает посыл раздражающим или угрожающим (или она изначально враждебна и неуправляема), то сложность должна быть повышена. Священник, пытающийся проповедовать враждующим бандам во время стычки, будет в более сложном положении, чем шаман, обращающийся к своему племени перед важной битвой.

Если один успех позволяет вам убедить толпу по базовым вопросам, то получение полного финансирования от совета директоров или произведение на толпу долго длящегося впечатления требует нескольких успехов. Неудача означает, что толпа теряет интерес или не согласна, а провал означает, что вы разозлили или расстроили толпу так, что она не согласна в вашими идеями еще более, чем раньше. В некоторых случаях провал может даже породить насилие. Противоборствующие ораторы, вроде соперничающих адвокатов в суде, делают противопоставленные броски, сложность которых определяется силой улик и показаниями свидетелей каждой из сторон.

Выступление (Обаяние + Выступление). Иногда искусство или сюжет могут влиять на жизни гораздо лучше угроз, денег или магии. При правильном подходе, искусство может изменить взгляды или мнения лучше, чем самая прочувственная речь. Любые выступления, от языческой жрицы, участвующей в Самайне, до актера, играющего в *Гамлете*, включают в себя тщательное созидание эмоций, планирование и спонтанность. Чтобы пробудить в публике, собратьях по ковену или других зрителях, нужные настроения и атмосферу, игрок должен сделать бросок Обаяние + Выступление. Хоть сложность броска обычно равна 6, особенно восприимчивая или враждебная аудитория (и другие внешние обстоятельства) могут ее изменить. Один успех означает, что выступление было успешным, если не очень волнующим, в то время, как пять и более успехов создадут выступление, которое публика будет помнить до конца дней.

Ментальные Действия

Академические знания (Интеллект + Академические Знания). Не все конфликты ведутся при помощи оружия или высоких технологий. Когда вы пытаетесь выиграть войну за реальность, знание истории, философии и литературы тоже может быть жизненно важно. Считается, что при столкновении с академическим вопросом, персонажи с одним и более очками в Академических Знаниях знакомы с основами истории и литературы. Они знают, кто написал *Моби Дика,* и когда была подписана Конституция США. Для чего-то большего требуется бросок. Достаточно распространенные знания будут иметь сложность 3 или 4, но знание сочинителя малоизвестной средневековой народной песни 16 века или величайших подвигов старшего внука сэра Томаса Мора – уже 8 или 9. Один успех даст персонажу базовые знания по определенному вопросу. Три и более успеха предоставят как детальное знание вопроса, так и список книг или сайтов в Интернете, которые содержат нужную информацию. Помните, что ваш персонаж может предпринять продолженный бросок для просеивания информации, размышления над фактами или получение выводов через логику или интуицию.

Создание техники (Интеллект + Техника). Создание техники из запчастей может быть весьма сложным, но и стоящим делом. Игроки персонажей, желающих собрать прибор из запчастей, должны сделать бросок Интеллект + Техника. В практически всех случаях этот бросок продолженный.

Если прибор уже существует, то для простого копирования игроку нужно сделать подходящий бросок, чтобы узнать о нем больше. Очень сложные или засекреченные приборы, вроде военных суперкомпьютеров или самонаводящихся ракет, часто требуют, чтобы персонаж добыл о них информацию нелегальным образом. Простые приборы, вроде сверхлекгих самолетов, часов или радиоприемников не требуют изучения, потому что считается, что большая часть опытных изобретателей и так знают, как они устроены. Исследования подобного

рода – обычно, отдельное действие, предшествующее сборке самого прибора.

Сама сборка прибора требует, чтобы у персонажа были нужные части и инструменты. Хоть по-настоящему талантливый изобретатель, возможно, и способен построить сверхлегкий самолет из вешалок, изоленты и двигателя от газонокосилки, сделать это по-настоящему отнюдь не легко. Во всех случаях предполагается, что персонаж на самом деле строит прибор из имеющихся частей. Просто собрать прибор, при наличии включающего в себя все нужные детали, набора гораздо проще (та же сложность, что и для сборки прибора из подручных средств, за исключением того, что результат полностью функционален).

Как и в случае с ремонтом или улучшением прибора, его можно собрать и из подручных средств. Сборка из подручных средств снижает сложность бросков на 2 и в два раза уменьшает число требуемых успехов (с округлением в большую сторону). Собранные таким образом приборы ломаются через сцену или две. А после того, как прибор сломается, его останки станут бесполезным хламом, который невозможно будет легко использовать для других целей.

Техника	**Сложность**	**Число успехов**
Простой механический или электронный прибор	4	2
Простой электронный прибор (радио, кассетный плеер)	5	3
Сложный механический или электронный прибор (автомобиль, сложный часовой механизм)	6	5
Персональные компьютеры и другие сложные электронные приборы	7	10
Очень большие, крайне сложные приборы (истребитель, суперкомпьютер)	8	20
Сложные экспериментальные прототипы (необычные или экстраординарные приборы)	9	30

Созидание (варьируется). Маги от рождения динамичны и созидательны, поэтому для многих из них вполне естественно выражать себя через изобразительное искусство, литературу или ремесла. Такие нетехнологические искусства могут быть прекрасными, утилитарными, ценными или сочетать в себе любую из этих характеристик. В конце концов, искусные творения могут показать эмоции и позывы мага, и дать толчок просветленной воле.

Броски, необходимые для создания произведения искусства, варьируются от формы художественного выражения. Написание прозы, трогательных стихов или песни требует использования Восприятие + Экспрессия. А картина или статуя потребуют уже Восприятие или Ловкость + Ремесла. Компьютерная графика или узоры могут проистекать от броска Интеллект + Компьютеры. Сложность созидания часто варьируется в зависимости от материала, но созидать никогда не *легко*. Вы должны решить, что персонаж создает и сделать бросок в соответствии с решением рассказчика о параметрах и сложности задачи. Множество успехов означают мастерскую работу, а небольшое их число – необычную, но не очень впечатляющую или вдохновленную работу. При провале персонаж или полностью ломает материалы, либо творит нечто совершенно отталкивающее, но, при этом, осознает свои ошибки.

Созидательные работы иногда могут отражать внутреннюю природу мага, нести послания его Аватара или мистическое прозрение. Маг, который «отпускает» себя и рисует или пишет свободно, не сдерживаясь, может обнаружить в своей работе скрытые послания, вероятно, способные помочь Исканию.

Криптография (Интеллект + Языки или Компьютеры). Многие маги скрытны и параноидальны по своей природе. В результате, многие достаточно важные книги по магии и аналогичным вопросам закодированы. А наиболее параноидальные маги даже свои журналы и заметки пишут кодом. Простой Эффект Разума позволяет магу читать или писать известным ему кодом, но расшифровка неизвестного кода становится гораздо более сложным делом. Некоторые Традиции даже используют тайнопись, чтобы вложить в тексты своих книг несколько слоев понимания, поэтому криптография становится важной наукой для магов-книжников.

Сегодня существует два варианта расшифровки кодов – от руки или с помощью компьютеров. Писаные тексты могут быть расшифровываемы любым образом, но при использовании компьютеров текст сначала надо ввести. Зашифрованные компьютерные записи так же могут расшифровываться любым способом. Однако, при обычной компьютерной дешифровке и подборе паролей используются правила Хакерства (смотрите ниже).

В зависимости от предпочитаемого метода, расшифровка происходит при броске Интеллект + Языки или Интеллект + Компьютеры. Обычно, сложность этих бросков лежит между 8 и 10. Использование тринарных компьютеров, больших ЭВМ и суперкомпьютеров понижает сложность дешифровки при помощи компьютеров на 1 или 2, в то время, как работа со сложным математическим кодом только с помощью карандаша и стопки бумаги может поднять сложность выше. Криптография – длительное действие, где каждый бросок расшифровывает больше кода. Любой провал, полученный в этот момент, неочевиден до самого

конца, когда на выходе получается белиберда.

Основное преимущество использования компьютера – значительно возрастающая скорость расшифровки. При самостоятельном вскрытии кода между бросками могут проходить дни, недели и месяцы игрового времени. Использование компьютера обычно сводит все к минутам, часам и дням. Использование особенно мощного компьютера уменьшает объем требуемого времени еще больше. Особенно сложные компьютерные коды могут, конечно, противостоять этому преимуществу. Коды, основанные на схемах, вроде шифрования большими простыми числами, могут по-прежнему требовать от большой ЭВМ недель и месяцев работы. И настолько сложные коды практически не решаемы вручную.

Интуиция и работа над головоломками могут играть в криптографии важную роль. Вы можете использовать бросок Сообразительность + Загадки для решения простого шифра – каждые два успеха в этом побочном броске снижают сложность основного броска на 1, до, минимум, 3. Неудача означает, что ваш персонаж без толку теряет время, бесцельно мучая код, в то время, как провал делает первую попытку расшифровки кода неудачной автоматически (персонаж, например, может подходить к решению, используя не ту область семантики). В случае некоторых кодов интуиция является единственно возможным выходом – некоторые математические шифры не интерпретируемы, и над ними можно только гадать.

Криптография используется и для создания кодов. Построение шифра – длительное действие, и кодировщик может копить столько успехов, сколько пожелает. Общее число набранных успехов потом указывает, сколько успехов необходимо набрать для расшифровывания. Провал в настолько длительной работе означает, что персонаж

использует или неверное кодирование или уничтожает свои записи, губя все, что было сделано ранее. Сложность создания шифра обычно равна 5 – достаточно просто.

Уничтожение техники (Восприятие + Техника). На каждый прибор, созданный безумным ученым, найдется свой герой или злодей, которому понадобится его уничтожить. Останавливает ли персонаж идущую на высокой скорости машину или уничтожает опасного робота, высокое знание Техники помогает ему найти в сложном механизме слабые места и эффективно их поразить. В любом случае, понадобится бросок Восприятие + Техника. Хоть обычно и делается один быстрый бросок, поиск слабых мест можно провести как длительное действие, если у персонажа есть десять и более минут, чтобы осмотреть механизм. Успех в броске позволяет персонажу найти уязвимые места механизма. Любая атака по этому месту, способная пробить броню механизма, испортит или уничтожит его. Чтобы найти это слабое место, персонажу потребуется один полный ход для обследования или осмотра механизма.

Добавьте к этой сложности +1 или +2, если механизм особенно прочен.

Уровень повреждений	**Количество успехов**
Небольшие повреждения, которые серьезно ослабляют механизм, пока не будет проведен ремонт.	1
Небольшие повреждения, которые останавливают механизм, пока не будет проведен ремонт.	3
Прибор становится нефункционален, пока одна или несколько важных частей не будет заменена	5
Механизм уничтожен и может взорваться (если он способен взрываться)	8

Механизм	**Сложность**
Простой механический или электронный прибор	8
Простой электронный прибор (радио, кассетный плеер)	7
Сложный механический или электронный прибор (автомобиль, сложный часовой механизм)	6
Персональные компьютеры и другие сложные электронные приборы	5
Очень большие, крайне сложные приборы (истребитель, суперкомпьютер)	4

Сложные экспериментальные прототипы (необычные или экстраординарные приборы)	3

Обнаружение сверхъестественного (Восприятие + Осведомленность). Хоть одно очко в подходящей Сфере – лучший способ обнаружения разного рода сверхъестественных проявлений, маги (и некоторые Спящие) без этих способностей способны «чувствовать» всякое. Восприятие + Осведомленность – стандартный метод обнаружения всего, от магии до немертвых. Сложность обнаружения практически естественной магии равна 6, а сложность обнаружения практически вульгарной магии редко когда будет выше 5. Обнаружение близлежащих узлов, волков-оборотней и вампиров несколько сложнее, а охотников, подменышей и, в особенности, призраков – достаточно сложно (минимальная сложность 8). В любом случае, один успех скажет персонажу о присутствии поблизости чего-то странного, а несколько успехов *могут* дать больше информации.

Если у вашего персонажа достаточно времени, он может сделать продолженный бросок Осведомленности. Маг исследует местность или просто очищает свой разум, чтобы почувствовать «что-то странное». Неудача в этом броске означает, что никакой значительной информации не получено, а провал может твердо убедить персонажа, что совершенно обычный объект крайне опасен или странен, либо наоборот.

Поиск пищи (Интеллект + Выживание). Если у большинства современных горожан будут серьезные проблемы, если они окажутся наедине с дикой природой без подходящего снаряжения, то знающий, что надо делать, сможет найти себе пищу, воду и укрытие. Бросок Интеллект + Выживание позволяет персонажу найти любое из вышеперечисленного в течение часа или двух в количестве, достаточном для одного. Для каждого дополнительного нетренированного человека, которым помогает персонаж, требуется дополнительный успех. При необходимости этот бросок можно сделать продолженным, но на что-то другое у персонажа может уже не хватить времени. Особенно изобильные места или охотничьи сезоны, вроде лета или поздней весны, снижают сложность броска. Сложная окружающая среда, вроде пустынь или тундр, а также плохая погода могут значительно повысить сложность броска. Выживание в лиственном лесу средней полосы поздней весной будет иметь сложность 4, но в центре Сахары тот же бросок будет иметь сложность 9. Провал этого броска означает, что персонаж падает куда-то, съедает что-то ядовитое или еще как-то страдает от взаимодействия с дикой природой, обычно получая некоторое количество урона (на усмотрение Рассказчика).

Гадание (Восприятие + Осведомленность). Хоть Время или Связи и могут дать магу видения будущего или далеких земель, существует менее точный, но значительно более естественный способ получения необычной информации. Любой персонаж, владеющий

Осведомленностью, способен гадать при помощи чего-то, вроде карт Таро, маятника или даже хрустального шара. Обычно это занимает некоторое время, в зависимости от проводника. Для получения результата сделайте бросок Восприятие + Осведомленность.

Гадание применяется только в отношении особых вопросов о простых событиях, когда, например, персонаж желает узнать, кто в их компании предатель, или какой подарок больше всего понравится его лучшему другу. Все задаваемые вопросы должны иметь достаточно простые ответы. Ответы, получаемые гаданием, обычно состоят из «да», «нет» или «может быть», и просто указывают, вероятно или не вероятно определенное событие. Сложность любого броска гадания равна, как минимум, 8. А сложные или комплексные вопросы поднимают сложность до 9 или 10. Чтобы получить понятный ответ персонажу надо набрать как минимум 3 успеха. Дополнительные успехи дают немного больше информации. Неудача не дает никакой информации, а провал – неверный ответ.

Для уточнения полученного ответа могут быть заданы дополнительные вопросы, но каждый дополнительный вопрос повышает сложность броска на 1. Гадание никогда не дает точные или определенные ответы, но бывает полезным, если других способов получить ответ на вопрос у персонажа нет. Впоследствии, поскольку гадание всегда требует инструментов и несколько ходов усилий, оно может быть легко использовано как основа естественной магии.

Хакерство (Интеллект/Сообразительность + Компьютеры). Все, имеющие опыт владения компьютером, могут пользоваться наиболее распространенным, законным программным обеспечением. Однако проникновение в компьютеры других людей обычно достаточно сложно. Прилагающаяся ниже таблица указывает время и сложность взлома различных систем. Все броски хакерства используют Интеллект (для долгого взлома) или Сообразительность (для быстрого) + Компьютеры. Неудача в этом броске означает, что взломщик не смог проникнуть в систему, а провал – то, что незаконное проникновение было замечено. Это часто означает, что системный администратор тут же обнаружит местоположение хакера. Успех означает, что хакер проник в систему.

Число успехов, которые вы получили в броске хакерства, являются тем объемом кубиков, которым вы можете оперировать, находясь в системе. Даже если у хакера сумма Интеллекта и Компьютеров равна 9, но в броске он получил только два успеха, то и пользоваться он может только двумя кубиками, пока находится в системе. Броски хакерства могут быть оформлены, как длительное действие, но это и повышает риск, поскольку взломщик дольше работает с системой. Заметьте, что пока хакер находится в системе, есть возможность «улучшить доступ», добавляя успехи к имеющемуся ограничению. Однако при каждой последующей попытке подобного действия сложность его будет

повышаться на 1. Если вы сразу не найдете в системе черных ходов и не сразу подберете пароли, то впоследствии для этого вам понадобится больше сил.

Попав в систему, вам придется делать другие броски, чтобы вносить изменения или найти нужный файл. Поиск файла, содержащего информацию об определенном субъекте, обычно имеет сложность 6. Если хакер знает часть или полное имя файла, а также его точное местоположение, то сложность может значительно понизиться, до минимума, равного 3. Несколько успехов открывают несколько файлов об этом человеке (если несколько файлов вообще есть), или точно указывают на нужный файл. Целенаправленное просеивание информации в компьютере в поисках взаимосвязи между различными отдельными битами данных или другие сложные задания повышают сложность. Изменение программ сходу достаточно трудно – хакер должен найти нужные данные, погрузиться в них и (надо надеяться, имея подходящие редактирующие программы), разобравшись в ней, изменить их. Помимо закачивания и скачивания информации, возможности хакера достаточно ограничены, если он не желает изменить данные на ходу, что снова требует *другого* отдельного успешного продолженного броска. Действительно сложные действия лучше оставить магии. И, как всегда, провал любого из этих бросков обнаружит присутствие в системе хакера.

Если хакера обнаруживают, то все его броски становятся противопоставленными броскам системного администратора (что может быть хорошо, если сисадмин некомпетентен…). Если сисадмину удастся набрать в противопоставленных бросках пять успехов, то он выкинет хакера из системы и сможет сделать другой бросок, чтобы отыскать черные ходы, которые мог оставить хакер. Сложность и число требуемых успехов зависит от предусмотрительности и навыков хакера. Если хакер наберет пять и более успехов, то он полностью погрузится в систему (даже если раньше это было не так) и получить дополнительную информацию до того, как сисадмин снова попытается его выставить. На эти броски распространяется ограничение, полученное хакером при изначальном проникновении.

Системные администраторы защищенных систем, используемых правительством или крупными корпорациями, регулярно проверяют систему на наличие хакеров. Регулярно, раз в 4 или 12 часов (в зависимости от защищенности системы), может случиться проверка. Рассказчик делает бросок Интеллект + Компьютеры сисадмина против сложности, равной Интеллект + Компьютеры хакера. В некоторых высокозащищенных системах, вроде используемых военными, разведывательными службами или Технократией, системные администраторы следят за проникновением хакеров постоянно, и проверки происходят не меньше раза в час. Как только хакер будет обнаружен, сисадмин может или сразу попробовать отключить его или посмотреть, что он будет делать. Также он может подкинуть хакеру

трассировщик или злобный вирус. Также, хоть это обычно и незаконно, в очень защищенных или тайных системах есть возможность атаковать хакера. В этом случае сисадмин «взламывает взломщика», но ему не нужно делать бросков, чтобы получить доступ (хакер уже находится в системе сисадмина). Фактически, он может поместить программную бомбу прямо в систему ничего не подозревающего хакера. К счастью, такие программы могут только либо уничтожить информацию, либо перепрограммировать компьютер, либо – что бывает очень редко – сделать так, что компьютер как-то повредит себя физически. Без техномагического воздействия программы не могут взрывать компьютеры.

Часы: число внутриигровых часов, проходящих между каждым броском длительного действия. Это число указывает время, которое необходимо для взлома системы и поиска нужных файлов. За время пребывания в системе персонаж должен или скачать или изменить эти файлы.

Тринарные компьютеры: Тринарные компьютеры значительно более мощны, чем обычные бинарные. Если хакер использует тринарный компьютер, то время, требующееся для взлома другой системы, уменьшается на 2 часа, а сложность всех его бросков Компьютеров снижается на 1. И наоборот, если хакер пытается взломать систему, основанную на одном или нескольких тринарных компьютеров, то время, требующееся для взлома, увеличивается на 2 часа, а сложность всех его бросков Компьютеров повышается на 1. Если хакер использует тринарный компьютер, чтобы взломать другой тринарный компьютер, то штрафы и преимущества отменяют друг друга.

Защитное программное обеспечение: Это ПО шифрует файлы и не допускает неавторизованного подключения. Персонажи могут написать свое защитное программное обеспечение, но на это потребуются недели работы. При завершении этого периода времени, сделайте бросок Интеллект + Компьютеры (сложность 7). Каждые два полученных успеха (с округлением в большую сторону), повышают сложность неавторизованных подключений на 1. Большая часть фирм покупает защитное ПО. Коммерческое защитное ПО не добавит больше, чем 3 к сложности бросков хакерства.

Небрежное размещение файлов: некоторые люди не дают имена файлам, следуя какой бы то ни было логике, и они не беспокоятся, в какие папки они их помещают. Все, кто использует подобный компьютер (даже честные пользователи), получают штраф, равный 1, ко всем броскам Компьютеров и Исследований, при использовании данного компьютера. Кроме того, все действия, предпринимаемые с помощью данного компьютера, займут больше времени, чем если бы они исполнялись на более аккуратной системе – как правило, временные периоды удваиваются.

ПО для взлома: ПО для взлома позволяет хакерам видеть шифры, находить схемы и генерировать длинные строки возможных паролей гораздо легче. При взломе систем с хорошим защитным ПО, рекомендуется использовать как ПО для взлома, так и социальную инженерию. Персонаж может написать собственное ПО для взлома (фактически, большая часть хакеров так делает). Процесс тот же, что и для написания защитного ПО, но сложность равна 8. Также возможно создать ПО для взлома определенных систем. Это означает, что ПО будет работать только против систем, где действуют определенные программы. А сложность написания подобного ПО равна только 6.

Социальная инженерия: Во многих случаях, хакерство слишком опасно и сложно, чтобы произвести его без посторонней помощи. В таких случаях на сцену часто выходит «социальная инженерия». Даже один пароль, полученный при помощи шпионажа (или раскопки в мусоре фирмы), может снизить сложность взлома на 1 или 2. Если все прочее не срабатывает, подкуп или запугивание кого-либо ради получения пароля творят чудеса – до тех пор, пока объект не докладывает о произошедшем.

Черный ход: Как только хакер попадет в систему, он может оставить в ней код, который позволит ему в следующий раз проникнуть в эту систему гораздо легче. Системные администраторы могут найти черные ходы, но только если будут целенаправленно их искать. Большая часть коммерческих и учебных систем проверяется только раз в месяц, но высокозащищенные системы часто проверяются еженедельно или ежедневно (в случае высокосекретных правительственных, Технократских и прочих секретных систем).

Карманный компьютер: карманная электронная записная книжка или портативный компьютер карманного размера.

ПК или портативный компьютер: обычный домашний или офисный компьютер.

Небольшая сеть: компьютер средней силы или несколько дюжин ПК, объединенных в сеть. Оба варианта обычны для средней руки фирм или небольших местных органов власти.

Большая ЭВМ или крупная сеть: Большой, очень мощный компьютер и/или сотни ПК, объединенных вместе. Оба варианта обычны для крупных корпораций, правительств или университетов.

Суперкомпьютеры: Огромные, созданные на заказ компьютеры, используемые в ведущих фирмах-производителях ПО, НАСА, разведывательных управлениях и Технократии.

Для получения большего количества информации о хакерстве, Интернете и Сети в **Маге**, изучите книгу **Digital Web 2.0**.

Система	Часы	Сложность
Карманный компьютер	1	5
ПК или портативный компьютер	2	6
Небольшая сеть	3	7
Большая ЭВМ или крупная сеть	4	8
Суперкомпьютеры	5	9
Тринарные компьютеры	+/-2	+/-1
Защитное программное обеспечение	+1/-3	+1/-3
Небрежное размещение файлов	+1/-3	+1/-3
ПО для взлома	+1/-3	+1/-3
Социальная инженерия	+1/-3	+1/-3
Черный ход	-4	-2

Улучшение техники (Интеллект + Техника). Все хотят более быструю машину или более производительный компьютер. Если у вас нет нужных связей или вы не хотите платить кому-то за работу над вашим снаряжением, то вам придется сделать это самостоятельно! Небольшие или временные изменения обычно достаточно просты. Однако внесение каких-то значительных, постоянных улучшений в прибор требует немалых усилий, особенно если механизм уже сделан хорошо.

Улучшения на скорую руку могут усилить качество работы механизма или прибора лишь временно. Но после одной сцены (самое большее, двух) работы в приборе начнут появляться мелкие неполадки или повреждения, которые ухудшат его действие. «Улучшения» должны быть изъяты, или при следующем использовании неполадки будут уже серьезнее. Правила для самопальных улучшений аналогичны правилам ремонта подручными средствами - сложность бросков снижается на 2 и в два раза уменьшается число требуемых успехов (с округлением в большую сторону). То есть, самопальные улучшения легче соорудить, но для долгой работы они не предназначены.

Все постоянные улучшения требуют длительного действия. Хоть внести значительные изменения в прибор достаточно сложно, использовать магию для произведения подобных эффектов достаточно легко. Этот тип магии обычно естественен, поскольку маг хочет как-то улучшить работу техники. Естественно, граница между техномагическим и хорошо настроенным прибором очень тонка, часто даже незаметна.

Тип техники	Сложность
Дешевая и плохо сделанная	5
Обычная, среднего промышленного качества	6

Дорогая и хорошо сделанная	7
Лучшее промышленное качество	8
Сделанная на заказ	9
Новейший прототип (необычная и экстраординарная техника)	10
Уровень улучшений	**Число успехов**
Небольшие (до 20%) улучшения в скорости или других легко изменяемых характеристиках	5
Обширные (50-100%) улучшения в легко изменяемых характеристиках	10
Добавление в прибор новых возможностей	20

Изобретение (Интеллект + Наука). Создание совершенно новой техники – очень сложная задача. До того, как вы сможете сделать соответствующий бросок, вы должны сначала создать концепцию прибора и сделать бросок Интеллект + Наука, чтобы определить достаточность теоретических познаний вашего персонажа. Помните, что никакое количество успехов не позволит вам обойти законы природы без использования магии! Постоянные двигатели, сапоги телепортации и антигравитационные двигатели просто невозможно изобрести обычными способами. Но создание быстрейшего компьютера, или создание автомобиля, управляемого мыслями водителя просто крайне сложно, но возможно.

Броски Науки для изобретения чего-либо всегда продолженные, но без магической помощи многие изобретения требуют недель, месяцев и даже лет между бросками, по мере того, как изобретатель создает новые идеи. Также, как только теоретическая часть заканчивается, прибор нужно собрать. Как обычно, маги со склонностью к изобретательству редко используют чисто обычные способы для проведения исследований. Даже одно очко в Материи или Силах может понизить сложность этих бросков.

Как только вы наберете нужное число успехов в процессе изобретательства, вы можете использовать Создание Техники или Созидание (описано выше) ля фактического воплощения проекта в плоть. Помните, что персонажу еще нужно добыть где-то детали. Если, например, вашему прибору для работы требуется обогащенный плутоний, то это выльется во множество историй.

Изобретение	**Сложность**	**Число успехов**
Немного улучшенная версия уже существующей новейшей техники	8	5
Значительно улучшенная версия уже		

существующей новейшей техники	9	10
Техника, основанная на совершенно новых идеях и революционных принципах, вроде первого лазера или транзистора.	10	20

Расследование (Восприятие + Расследование). При тщательном осмотре комнаты или поиске улик существует немало методик, которые может использовать старательный следователь. Простой бросок Восприятие + Бдительность позволяет обнаружить улики, которые затерялись среди прочих вещей. Но чтобы найти намеренно спрятанные предметы или мелкие следы, которые могут стать уликами, требуется Расследование. Вам нужно сделать бросок Восприятие + Расследование, сложность которого будет определяться по тому, насколько хорошо искомые предметы спрятаны или насколько незаметны следы. Поиск небольших неуместных элементов будет иметь сложность от 4 до 6, а поиск намеренно спрятанных предметов или панелей, особенно если персонаж не знает, что искать, может иметь сложность 9 или 10. Один успех открывает основную информацию, явные улики и обычные тайники. А несколько успехов дадут детальную информацию и выводы, основанные на фактах. Провал означает или обнаружение ложных улик или уничтожение улик, тайников или спрятанного.

Медитация (Выносливость/Интеллект + Медитация). В сложной и опасной жизни мага возможность привести дух, разум и тело в гармонию (даже ненадолго) может оказаться бесценной. Медитацию применяют во многих случаях. Чаще всего усталые маги используют медитацию, чтобы быстро наверстать недостаток сна. Сделайте бросок Выносливость + Медитация со сложностью 8. Каждый успех покрывает один час сна. Этот тип медитации занимает примерно 20-30 минут. Неудача означает, что не смог добиться спокойствия в своем разуме. При провале маг засыпает.

Единство разума и тела может помочь персонажам разобраться в сложных ситуациях. Если персонаж тратит от 5 до 10 минут, чтобы помедитировать над чем-либо, то вы делаете бросок Интеллект + Медитация по сложности 8. Каждый успех добавляется к одному броску Загадок или Осведомленности, связанному с вопросом. Неудача в этом броске Медитации не приносит особого вреда – она просто означает, что персонаж не получил за это время никакого особого озарения. Провал означает, что маг пришел к ошибочным выводам, и это повышает сложность последующего броска на 2.

Починка (Ловкость + Техника). Иногда починить что-то можно только самостоятельно. Когда персонаж желает починить какой-либо механический или электронный прибор, вы бросаете Ловкость + Техника. Сложность определяется по степени поломки (смотри приведенную ниже таблицу). Все, кроме легчайших вариантов, виды ремонта требуют нескольких успехов. Поскольку большая часть видов

ремонта является длительным действием, по сути своей, то для завершения ремонта складываются результаты нескольких бросков. Однако каждый бросок увеличивает требуемое для ремонта время.

Возможен и ремонт на скорую руку. Такая починка занимает меньше времени и усилий, но через некоторое время все ломается вновь, а состояние механизма становится хуже, чем прежде. При быстром ремонте снижайте сложность на 2 и снижайте вдвое (с округлением в меньшую сторону) число требуемых успехов. Но механизм проработает только одну сцену, после чего ему снова потребуется ремонт (а сложность броска увеличится на 1). Попытка отремонтировать чего-то без подходящих инструментов автоматически увеличит сложность на 2. К счастью, магия Материи может, зачастую, заменить нужные инструменты, и использование ее, чтобы сделать повреждения менее серьезными, чем они кажутся - вполне естественная магия.

Провалы означают или ранение ремонтника или еще большие повреждения ремонтируемого механизма.

Механизм	**Сложность**
Простой механический или электронный прибор	4
Простой электронный прибор (радио, кассетный плеер)	5
Сложный механический или электронный прибор (автомобиль, сложный часовой механизм)	6
Персональные компьютеры и другие сложные электронные приборы	7
Очень большие, крайне сложные приборы (истребитель, суперкомпьютер)	8
Сложные экспериментальные прототипы (необычные или экстраординарные приборы)	9
Работа	**Число успехов**
Легкие повреждения (спустившее колесо, оборвавшийся провод)	1
Сбой в технике	2
Неисправности в электронике	5
Средние повреждения	5
Улучшения, установка сменной детали.	10
Капитальный ремонт или перестройка	20

Исследование (Интеллект + Расследование/Компьютеры). Будь то Традиции или Конвенции, подавляющее число магов заинтересованы в разного рода знаниях или информации. Также,

получение тайных знаний о своем противнике – один из лучших способов победить его. Хоть Знание Компьютеры чаще всего используется при работе с файлами компьютера или поиске информации в Интернете, Исследование включает в себя все, от изучения пыльных фолиантов в древних библиотеках до поиска газетной заметки на микрофише.

Простой поиск книги в общественной библиотеке не требует броска. Исследование помогает персонажу найти редкую или скрытую информацию, вроде материалов в неорганизованной частной библиотеке или фактов, содержащихся в нескольких редких архивах. Во всех этих случаях делается бросок Интеллект + Расследование. Один успех предоставляет информацию из наиболее легкодоступных ресурсов. Два или три успеха дадут информацию из всех среднедоступных источников, а четыре и более успеха означают, что персонаж нашел в исследуемой библиотеке или архиве всю возможную информацию по данному вопросу. Особенно редкая информация может потребовать дополнительных успехов, а в некоторых случаях нужная информация может быть просто отсутствующей. Вы не можете сократить историю лишь одним броском Исследования, разыскивая совершенно неизвестную информацию!

Наблюдение (Восприятие + Бдительность, Восприятие + Техника или Ловкость + Незаметность). Наблюдение или подслушивание за кем-либо может открыть множество полезной информации. Однако это нужно делать незаметно. Сейчас существует два способа подобного наблюдения: с использованием собственных глаз и ушей, или с использованием каких-либо шпионской техники, вроде лазерных микрофонов, скрытых камер или всегда популярных жучков. Самостоятельное наблюдение за кем-либо требует от игрока броска Восприятие + Бдительность. Сложность и требуемое количество успехов зависит как от того, насколько далек объект наблюдения, а также, какого рода информацию персонаж желает подсмотреть или подслушать. Прочтение заголовка газеты, находящейся на другом конце комнаты, или подслушивание разговора будет иметь сложность 5. А подслушивание разговора за другим столиком или попытка рассмотреть детали значка, показанного кем-либо на другой стороне комнаты, будет иметь сложность 9. Число полученных персонажем успехов указывает, какое количество информации персонажу удалось собрать. Один успех даст базовую, смутную информацию, три успеха обычно дают всю искомую персонажем информацию, а большее число успехов раскрывают дополнительную полезную информацию, которую персонаж не ожидал получить.

Прямое наблюдение с использованием такой техники, как линейные микрофоны и тому подобной, ведется аналогично прямому наблюдению. Нужный бросок – Восприятие + Техника. Объем информации, получаемой при различных количествах успехов, аналогичен. Однако сложность броска определяется деталями обстановки. Использование

линейного или лазерного микрофонов для подслушивания разговора в расположенном неподалеку офисном здании будет иметь сложность, максимум, 5. Однако размещение жучка в большой комнате, чтобы подслушать беседу людей, которые потом будут прогуливаться по ней, может иметь сложность 9.

Помещение на цель наблюдения жучка позволит персонажу легко видеть ее местоположение, а также слышать все, что она говорит. Однако не стоит попадаться на этом! Помещение жучка на какое-либо незаметное место требует броска Ловкость + Незаметность. Этому броску противопоставляется бросок Восприятие + Бдительность цели, если она не была чем-то сильно отвлечена.

Сложность броска зависит от вашей изобретательности. Если просто пройти мимо и хлопнуть цель по плечу, то сложность будет 5. А если подкидывать жучка в карман, то 7. Если смазать жучка чем-либо липким, а потом дать цели на него наступить, то сложность будет 3, при условии, что цель наступит, куда вам надо. Объекты, увлеченные громким разговором или еще чем-то настолько отвлекающим, будут иметь сложность 9. Цели, занятые чем-то обычным (например, если они сидят и едят обед), делают бросок по сложности 7, а настороженные – против сложности 5.

Успех позволяет персонажу поместить жучок незаметно, неудача немедленно подсказывает цели, что персонаж собирается сделать что-то странное, а провал четко показывает цели помещенный на нее жучок. Если бросок успешен, то каждый успех будет отнимать успехи от любого последующего броска Восприятие + Бдительность, направленного на поиск жучка. Обычно, игрок цели не будет делать подобных бросков, пока у него не появится подозрений, что на него был помещен жучок. Помните, что оборудование для поиска жучков обычно находит любые обычные жучки без каких-либо бросков, если оператор знает, что искать.

Выслеживание (Восприятие + Выживание). Вообще, в большинстве населенных пунктов выслеживание достаточно сложно без очень острого обоняния (которое может быть обеспечено магией Жизни) и схожей медицинской помощи. Однако оно становится гораздо проще на природе, пустынных задних улочках, крышах и тому подобных местах, где следы чьего-либо пребывания вряд ли кто-то потревожит. По следам крови или отпечаткам ног пройти проще всего, но опытный следопыт может пройти по чьему-либо следу, используя неявные следы, вроде сломанных веток, потертостей на линолеуме или даже зацепившихся за кусты ниток.

Для выслеживания используйте бросок Восприятие + Выживание. Грязь, пыль и тому подобное сохраняет следы, и потому может понизить сложность. Дождь или другие мешающие выслеживанию условия могут поднять сложность до 9 или выше. Один успех даст персонажу

возможность пройти по следу, хоть и с небольшой скоростью и малой надежностью. Дополнительные успехи дают больше информации о цели, включая такие факты, как предполагаемая скорость, вес, наличие спутников либо преследование кем-либо еще.

Использование усиленного магически зрения или обоняния, чтобы искать цель по запаху или с помощью очень острого зрения, относительно сходно с обычными способами выслеживания, только делается бросок Восприятие + Бдительность. В данном случае, ваше знание местности менее важно, чем чистые сенсорные способности.

Ориентирование в Умбре (Восприятие + Космология). В свете Воздаяния и приближающегося Армагеддона барьер между мирами стал опасен, что сделало путешествия по Умбре еще более рискованными. Сам переход в миры духов может быть смертелен. Тем не менее, простой вход в Умбру – только начало. Попав туда, персонаж должен понять, где находится, и как ему попасть в нужное место. Магам, которым не хватает силы и знаний, чтобы сразу появиться в нужном им месте, приходится совершать долгие и мучительные путешествия по мирам духов. В лбом случае, вам нужно сделать бросок Восприятие + Космология, чтобы ваш персонаж мог успешно ориентироваться в Умбре. Если вы просто пытаетесь «появиться» в нужном месте (при условии, что такой прыжок, вообще, возможен), этот бросок определяет точность вашего попадания к желаемому месту. В случае долгих путешествий, бросок ориентирования может подсказать, сколько времени персонаж будет туда добираться, а также – насколько удачно он избегает различных опасностей.

Один успех в броске обеспечит доступный (хоть, может быть, и сложный) путь в нужное место, а несколько успехов предоставят более быстрый и безопасный. Если к одному и тому же месту идут две разные группы, то первой туда попадет та группа, которая наберет больше успехов. При неудаче персонаж не может вспомнить или найти удобный путь; персонаж может отправиться в путь и не суметь найти нужную дорогу, либо же обнаружить знакомый путь заблокированным. Провал означает, что персонаж заблудился и идет в неизвестном, а то и непознаваемом, направлении.

Когда персонаж теряется в Умбре, вы должны сделать бросок, используя приведенную ниже таблицу, чтобы определить текущее местонахождение персонажа прежде, чем пробовать идти куда-то еще. Из-за непостоянной природы Умбры сложность этого броска зависит больше от направления движения, чем от простоты дороги или троп. И всегда проще вернуться из Глубокой Умбры в Пенумбру, чем отправиться в Глубокую.

Мир	**Сложность**
Пенумбра	5

Средняя или Высокая Умбра	6
Нижняя Умбра	7
Майя или другой Умбральный Мир	8
Глубокая Умбра	9

Понимание необъясненного (Интеллект + Загадки/ Оккультизм). При столкновении с порочной магией Нефанди, безумием Мародеров или мотивами совершенно чуждых созданий из далеких глубин Умбры, маги часто попадают в ситуации, находящиеся за пределами понимания и разума простых смертных. При попытке выяснить цель ритуала Нефанди, наблюдая за ним, или понять природу недавно обнаруженного умбрального существа или Мира, персонаж должен превзойти обычную логику и разум, и начать искать ответы в загадках, эзотерической философии или простом самоанализе. В таких ситуациях требуется бросок Интеллект + Загадки, чтобы определить, сможет ли персонаж нащупать скрытых порядок в видимом хаосе. При попытке понять неизвестную магическую теорию, студенты могут зависеть от броска Интеллект + Оккультизм.

Вопросы на относительно знакомую тему, вроде магии (для магов, естественно), обычно имеют сложность 6. Понимание странных духов или схожих нечеловеческих существ, обычно имеет сложность 7 и выше, особенно если существо из-за Горизонта. Один успех дает смутное и простое понимание. Три и более успеха означают, что маг понимает об этих странностях примерно столько же, сколько вообще может понять смертный. Пять и более успехов в этом броске должны означать значительную вспышку озарения, вроде не только точного понимания цели ритуала, но и всего плана, частью которого этот ритуал является. Неудача в броске означает непонимание. Провал обычно означает неверное понимание, что может оказаться опасным, если персонаж будет действовать согласно неверным знаниям. Однако в особенно напряженных или необычных ситуациях, провал может означать страх или гнев персонажа, поскольку его разум просто не может справиться с необычностью ситуации. В некоторых случаях провал может привести к временному помешательству.

Правила Боя

Бой – это безумный ураган пуль, кулаков, магии и оружия, но он может быть разделен и сведен к разного рода схемам. Классифицируя бой согласно нескольким простым правилам, вы можете создать боевые сцены, которые обеспечат как полноцветье магических разрушений, так и откровенный хаос.

Вообще, конфликт – не замена долгому планированию, но в большинстве игр он неизбежен. Конфликт подталкивает мага вперед, и со временем что-то меняется.

Кроме того, хорошо проведенная битва может быть очень интересной.

Боевые ходы

В реальной жизни бой часто состоит из множества событий, происходящих практически мгновенно. В игре вся эта активность будет смущать, и ей сложно будет управлять. Таким образом, бой разделяется на несколько ходов (в среднем, по три секунды каждый). Каждый боевой ход затем делится на три сцены.

Сцена первая: Инициатива

На этом шаге вы определяете порядок ходов персонажей, а также то, что ваш персонаж будет делать. Сначала, вы кидаете один кубик за своего персонажа, а Рассказчик – один кубик за каждого из своих. Результат броска складывается с уровнем инициативы персонажа, равной сумме Ловкости и Сообразительности. Персонаж с наибольшим результатом ходит первым, а все прочие – позже, по нисходящей. Если у двух персонажей общий результат инициативы одинаков, то первым ходит тот, у кого выше уровень инициативы. Если одинаков и он, то оба персонажа ходят одновременно.

Рассказчики, не желающие следить за инициативой множества своих персонажей, могут сделать бросок одного кубика за всех своих персонажей. Помните, что раны налагают штраф на уровень инициативы персонажа.

Как только бросок инициативы сделан, каждый игрок – и Рассказчик – должен объявить, что его персонаж(и) делают в этот ход. В данный момент необходимо сообщить, предпринимает ли ваш персонаж несколько действий, творит магический Эффект, использует Силу Воли или Квинтэссенцию и так далее. Игроки должны объявлять о своих намерениях в обратном порядке инициативы. То есть, персонаж с наименьшей инициативой делает заявку первым, а персонаж с наибольшей – последним. Таким образом, у быстрых персонажей есть шанс предугадать и прореагировать на действия медленных персонажей.

Порядок действий персонажей зависит от результата их броска инициативы. Из этого правила есть три исключения. Персонаж может отложить свое действие и использовать его позже в тот же ход. Эта отсрочка обычно позволяет персонажам подготовиться к прерванным действиям или другим неожиданностям. Отложившие свое действие персонажи могут автоматически сделать его прежде персонажей с меньшей инициативой. Если два персонажа, отложивших свои действия, желают действовать в один и тот же отрезок времени, то первым обычно будет ходить персонаж с наибольшим значением инициативы в этом ходу.

Также, в любой момент хода могут быть предприняты защитные действия (смотрите «Прерывание действий» и «Защитные действия» в следующем параграфе), пока ваш персонаж может действовать. Защитные действия – *единственные*, которые может предпринять персонаж до того, как наступит время его хода.

Наконец, все множественные действия (включая полученные магическими Эффектами) происходят в конце хода. Если несколько действий совершают несколько персонажей, то они происходят согласно уровню инициативы персонажей. Защитные действия, как обычно, являющиеся частью нескольких действий, могут произойти в любое время, когда надо защититься от атаки. (Возможно, реалистичнее будет выглядеть «размазывание» нескольких действий по всему ходу, но это уже будет ненужным усложнением).

Сцена вторая: Нападение

Атака – основная часть любого боя. Сейчас игроки и Рассказчик делают броски, чтобы ранить, убить или еще как-то воздействовать на других персонажей. Здесь уже учитываются успехи и неудачи этих различных усилий, равно как и потенциальный эффект их воздействия на цели. Во время данной сцены вы будете делать броски различных комбинаций Атрибутов и Способностей, в зависимости от типа боя.

- **Ближний бой.** Используйте Ловкость + Драка для рукопашной, а также Ловкость + Фехтование для применения ручного холодного оружия.
- **Дальний бой.** Используйте Ловкость + Огнестрельное Оружие для перестрелок, а также Ловкость + Атлетизм для использования метательного оружия.

Помните, что во время не магической схватки у вас нет ни одного очка в нужной Способности, то вы используете для броска Атрибут (обычно, Ловкость).

Во время перестрелки или рукопашной на урон, а также, возможно, на бросок атаки, влияет используемое персонажем оружие. Уточните данные по оружию в Таблице Холодного Оружия или Таблице Стрелкового Оружия.

Большая часть бросков атаки делаются со сложностью 6, хотя на это число могут влиять различные модификаторы. Во всех случаях, нехватка успехов в противопоставленном броске атаки означает, что персонаж промахнулся. Провал создает небольшое или серьезное несчастье, возможно, включающее в себя ненамеренный урон персонажу или одному из его товарищей, любо оружию.

Сцена третья: Исход

Как только атака произведена, Рассказчик должен понять и описать,

что произошло. Если просто, то Рассказчик просто описывает, сколько уровней повреждений получил или нанес ваш персонаж, либо – как на него повлияла магия. Конечно, фраза «Твой выстрел поразил его прямо в лоб, мгновенно убив, и он упал, разбросав мозги по мостовой» значительно более интересна и описательна, чем «Твоя пуля нанесла восемь уровней летальных повреждений, он умер». Даже в бою центром должна быть история, а не только правила и цифры!

Тем не менее, цифры и правила в бою жизненно важны. Каждый успех, сверх первого, в броске атаки означает дополнительный кубик, который вы можете добавить к броску на повреждения. Если в руках слабого бойца нож наносит только базовые два уровня повреждений, то тот же нож нанесет 8 уровней повреждений – мгновенно убивая небронированного противника – если персонаж получит шесть успехов в броске атаки. То есть, опытный противник может быть не менее опасным, чем сильный или вооруженный мощным оружием.

Накопление урона

Когда маг получает несколько видов урона, то сначала отмечаются наиболее опасные виды, а потом – прочие. Если сначала ваш маг получил два уровня ударных повреждений, а потом – один уровень летальных, то в верхнем квадратике линии здоровья вы проводите дополнительную черточку – превращая косую черту в X – а потом ставите косую черту в квадратик ниже. Если ваш маг получает потом тяжелую рану, то X в верхнем квадратике становится звездочкой. Косая черта в квадратике ниже превращается в X, а косая черта перемещается в свободный квадратик ниже.

Поглощение

Персонажи могут выдержать некоторое количество физических травм. Это называется поглощением урона. Набор кубиков при броске на поглощение равен уровню вашей Выносливости. Маги и прочие физически здоровые люди могут пытаться поглощать только ударные повреждения (что отражает стойкость тела к таким атакам). Маги не могут поглощать порезы, проколы, ожоги и другие виды летальных или тяжелых ранений. Эффекты Жизни (или различные защитные Эффекты, использующие Материю) необходимы, чтобы маг мог попытаться поглотить летальные повреждения. Вампиры, волки-оборотни и прочие сверхъестественные существа могут поглощать как ударный, так и летальный урон. И это одна из многих причин, почему эти существа считаются крайне опасными.

После того, как атака была произведена и нанесла урон, персонаж может сделать бросок на поглощение. Это действие считается рефлексом, и персонажу не нужно тратить ход или применять множественные действия, чтобы поглотить урон. *Если не указано иначе, то все броски поглощения имеют сложность 6*. Каждый успех в броске поглощения отнимает один успех от броска повреждений. Как и броски повреждений, броски поглощения могут закончиться неудачей, но не могут быть провалены.

Пример. *Миоши, синтоистская Толковательница Грез, имеет Выносливость 4. На нее нападает вооруженный дубинкой грабитель и наносит три уровня ударных повреждений. Миоши может поглотить этот урон броском четырех кубиков (по одному за каждое очко ее Выносливости). Она получает 1, 7, 9 ,8. Единица отменяет один успех, оставляя ее с двумя. Ей удается избежать двух из трех уровней повреждений, причиненных дубинкой, и ей достается только один. Если бы грабитель использовал нож, она не смогла бы поглотить этот урон, и получила бы все три уровня повреждений*.

Киношные раны

В высокоактивных играх маги будут попадать под ураган пуль, проноситься по улицам на огромных скоростях и, вообще, жить на грани. В таких хрониках вы можете изменить правила поглощения. Как и все прочее, вы можете с легкостью менять эти правила в угоду игре, но этот конкретный случай заслуживает особого внимания, потому что простое изменение правил может оказать значительное влияние на игру.

В высокоактивных играх позволяйте магам поглощать летальный урон со сложностью 8. Летальный урон все еще будет оставаться опасным, но, при этом, будет шанс пережить слабые атаки, а выживаемость в смертельных боях будет выше. Конечно, если вы используете это правило, то вы должны применять его и к другим магам

и смертным – физически, маги неотличимы от других людей.

Не забывайте, что это может быстро превратить игру боевик Джона Ву, и привести ко всяческим нелепостям, вроде «Эта пуля только что срикошетила от его груди», поэтому будьте осторожны.

Броня

Броня защищает от ран, поэтому ее значение добавляется к броску на поглощение персонажа и сокращение повреждений. Более того, броня дает защиту от всех видов летальных повреждений и большей части физических видов тяжелых. Персонаж с Выносливостью 3 и носящий броню (на 2 очка) получает пять кубиков для броска на поглощение ударных повреждений, а также два – на поглощение летального и (физического) тяжелого.

Легкая броня обеспечивает небольшой (но, часто, жизненно важный) уровень защиты, и не мешает подвижности. Тяжелая броня защищает очень хорошо, но сильно замедляет персонажа. К сожалению, броня не вечна. Если урон, полученный в одном броске, в два раза превосходит уровень брони, то она уничтожается. Если вы хотите усложнить дело, то можете использовать метод пробивания – каждый раз, когда броня пробивается (во время атаки получен урон, превосходящий уровень брони), то она теряет один уровень защиты, пока не будет уничтожена. Виды брони и их степени защиты приведены ниже.

Боевые приемы

Оппоненты могут стрелять друг в друга хоть весь день, но где же тут разнообразие? Эти приемы могут дать вам примеры того, что персонаж может сделать в бою. Вместо того, чтобы просто делать броски на атаку, урон и поглощение, вы можете планировать перемещения персонажа и вырабатывать (надеемся) эффективные стратегии. Большинство приведенных здесь приемов требуют одного действия для исполнения.

Характеристики приемов

Сложность боевых приемов обычно равна 6. Приемы со специфическими боевыми эффектами могут модифицировать бросок атаки, сложность или бросок на повреждение.

- **Черты:** комбинация Черт, используемая в броске исполняемого действия. Если у персонажа нет нужной Способности, используется только Атрибут.
- **Точность:** кубики, добавляемые к броску на попадание по

противнику. «+3» добавляет три кубика к набору кубиков, используемых в приеме.

- **Сложность:** любое добавление или убавление к сложности приема (обычно равной 6). «+2» означает, что сложность повышается с 6 до 8.
- **Урон:** основной использующийся бросок кубиков на повреждения.

Общие приемы

Прерывание действия. Вы можете отменить любое объявленное действие ради защиты, если у вашего персонажа остались одно или несколько действий. Чтобы персонаж мог прервать действие и сделать блок, увернуться или парировать атаку, требуется успешный бросок Силы Воли по сложности 6 (или трата очка временной Силы Воли). Трата Силы Воли с этой целью может быть объявлена в любое время. Прерывание действия считается рефлексом, а не отдельным действием.

Засада. Засада – неожиданная атака из укрытия. Нападающий делает бросок Ловкость + Незаметность, противопоставленный броску Восприятие + Бдительность цели. Если нападающему везет, то он может провести по цели одну свободную атаку, а также добавить любое количество успехов от броска на Незаметность к набору кубиков для атаки. При ничьей нападающий все же ходит первым, но защищающийся может провести защитное действие. Если побеждает защищающийся, то он видит засаду и обе стороны делают обычный бросок инициативы. Уже ведущие бой цели попасть в засаду не могут. Конечно, в некоторых ситуациях поймать цели в засаду невозможно. Когда засады возможны, а когда нет – решает Рассказчик.

Бой/стрельба вслепую. Рукопашные атаки, проведенные в непроглядной темноте или при ослеплении атакующего, обычно получают штраф +2 к броску, а дистанционные атаки не могут быть абсолютно точными. Удачный бросок Восприятие + Осведомленность (сложность 8) позволит совершить дистанционную атаку со штрафом +3 к броску, а различные Эффекты Сил, Разума, Жизни или Связей могут полностью свести штраф на нет.

Атаки во фланг или тыл. Персонажи, атакующие противника с фланга, получают к броску атаки один дополнительный кубик, а атакующие с тыла – два.

Перемещение. Персонаж может переместиться на половину своей беговой дистанции и действовать без штрафов (смотрите «Движение» выше). Другие приемы, вроде прыжков через препятствия или прыжков с высоты могут быть засчитаны, как отдельные действия, в зависимости от их сложности.

Несколько действий. Если вы объявляете несколько действий, то отнимайте от набора число кубиков, равное количеству предпринимаемых действий. Каждое действие после первого отнимает дополнительный кубик. Если в течение всего хода персонаж применяет исключительно защитные приемы, то используются правила Отчаянной защиты (смотрите ниже).

Прицеливание. Нацеливание на определенное место повышает сложность броска, но может помочь обойти укрытие или броню, а также повысить урон, причиненный атакой. По решению Рассказчика, некоторые прицельные атаки (вроде поражения оружия) могут иметь особые последствия.

Размер цели	Сложность	Модификатор урона
Средний (рука, портфель)	+1	Нет
Маленький (ладонь, голова, КПК)	+2	+1
Изящный (глаз, сердце, замок)	+3	+2

Защитные приемы

В бою вряд ли кто хочет, чтобы по нему попали. Именно потому необходимы броски атаки. Никаких бросков не требуется, чтобы поразить связанных пленников и тому подобные стационарные, неподвижные цели, не способные избежать атаки. Однако между простым перемещением с целью избежать по себе попадания с исполнением чего-то еще в процессе и намеренным выбором защиты своего персонажа в качестве приоритета есть значительная разница.

Вы можете объявить о применении персонажем защитного действия до действия любого из противников, если ваш персонаж может еще действовать. Защитные приемы могут быть предприняты согласно инициативе персонажа или при прерывании запланированного действия. Как было указано выше, прерывание действия требует удачного броска Силы Воли. Если бросок Силы Воли не удается, то персонаж исполняет заявленное ранее действие. Трата очка временной Силы Воли позволяет персонажу прервать действие автоматически.

Есть три защитных приема – блок, уклонение и парирование. Используя их, персонаж может защититься практически от всего, но каждый из этих приемов лучше всего работает в разных ситуациях. Например, персонаж может увернуться практически от любой атаки, даже исходящей от неизвестного источника. Но чтобы увернуться, у персонажа должно быть достаточно места. Невозможно увернуться в узком проходе, заполненном людьми. А блок или парирование требуют значительно меньше места, но ни один из этих приемов не может быть использован, если неизвестно, откуда исходит атака.

Все защитные приемы используют ту же базовую систему. Защитный прием – это бросок, противопоставленный броску атаки противника. Если нападающий не наберет больше успехов, чем защищающийся, то он промахнется. Даже если атакующему повезет, успехи, набранные защищающимся в броске защитного приема, отнимают успехи, полученные в броске атаки, снижая потенциальный урон от атаки. Даже если удар не остановлен, защитный прием ослабляет его.

Блок. Ловкость + Драка. Прием использует ваше же тело, чтобы отразить ударный урон, получаемый в ближнем бою. Летальный или тяжелый урон не может быть отражен, если защищающийся не носит броню, использует магию или какие-либо особенные тренировки (вроде До Акашийского Братства).

Уклонение. Ловкость + Уклонение. Прием, в котором персонаж просто отпрыгивает, отшатывается или приседает, уходя с пути атаки в ближнем бою. Уклонение требует пространства, и персонажи должны ставить блок или парировать атаку, если для приема нет места. Увернуться от метательного оружия тоже возможно, но персонаж должен переместиться минимум на 1 метр и, в конце концов, упасть на землю или оказаться за каким-то укрытием. С того момента против атак с помощью огнестрельного и прочего метательного оружия начинают работать правила укрытия. В отличие от других двух приемов, вам не нужно уточнять, от какой атаки вы уворачиваетесь. Выбирая уклонение, персонаж уходит от первой направленной на него в тот ход атаки, если вы не указываете особо, от какой атаки он будет уворачиваться.

Парирование. Ловкость + Фехтование. Прием использует оружие, чтобы блокировать атаку в ближнем бою. Если противник использует для атаки Драку, а вы парируете ее оружием, причиняющим летальный урон, то нападающий может быть ранен. Если защищающийся набирает в противопоставленном броске парирования больше успехов, то он может провести против нападающего стандартную атаку, а также использовать в этом броске любое количество оставшихся успехов.

Любой из защитных приемов может быть проведен как часть нескольких действий. Выпад, следующий после парирования, или выстрел, следующий после уклонения – наиболее популярные и особенно полезные комбинации. Хоть поодиночке эти приемы менее эффективны, чем когда исполняются купно, комбинация атаки с защитным приемом позволяет персонажу использовать их в одном ходу.

Отчаянная защита. Иногда все, что желает персонаж – избежать ранения. Вместо того, чтобы объявить защитный прием, как одно из нескольких действий, вы можете объявить, что ваш персонаж весь ход защищается, используя какой-то один защитный прием. Это действие называется отчаянной защитой. Для этой защиты не применяются правила нескольких действий. Вместо этого персонаж использует весь

свой набор кубиков против первой атаки в данном ходу, а затем теряет по одному кубику (эффект кумулятивен) при каждом последующем защитном приеме, совершаемом в этот ход. Помните, что у всех действий, включая защитные, повышается сложность при сопротивлении нескольким противникам. Защититься от нескольких атак сложнее, чем от одной, а избежать атак нескольких разных противников еще сложнее.

Приемы ближнего боя

Ниже – лишь небольшой список наиболее часто используемых приемов ближнего боя. Не стесняйтесь – с разрешения Рассказчика – придумывать свои приемы для своих персонажей. Большинство атак Драки наносят ударный урон, а большинство атак оружием – летальный. Тип повреждений каждого приема указан в его описании, а таблица Холодного Оружия даст вам больше информации. Магия, обстоятельства и даже сюжетный ход могут изменить сложность и урон всех описанных тут приемов. Помните, что даже в бою интересная история должна быть превыше правил.

Захват. При удачном броске атаки нападающий хватает жертву и начинает ее сжимать. В первом ходу нападающий бросает на повреждения Силу. В последующих ходах оба бойца действуют, согласно инициативе. Каждый боец может или продолжать автоматически наносить повреждения (бросок на поглощение нормальный), или попытаться разорвать захват. Никакие другие действия невозможны, пока один из бойцов не вырвется из захвата. Чтобы вырваться, делаются противопоставленные броски Сила + Драка. Если вырывающемуся везет, то он освобождается. В противном случае, захват продолжается и в следующем ходу.

- **Черты**: Сила + Драка.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: Нормальная.
- **Урон**: Сила (Ударный).

Сближение. Сложно нападать на кого-то с полуторным мечом или бейсбольной битой, когда у тебя в руках только нож или кастет. Если персонаж нападает на противника, владеющего более длинным оружием, дожжен приблизиться к нему на расстояние в 1 метр и только потом атаковать. Сближение лишает персонажа одного кубика в броске атаки.

Разоружение. При ударе по оружию противника нападающий должен сделать бросок атаки со сложностью, повышенной на 1 (сложность 7). При удаче, нападающий делает обычный бросок на повреждения. Если число полученных успехов превышает уровень Силы противника (без броска на поглощение), то противник не получает никаких повреждений, но лишается оружия. При провале нападающий сам роняет оружие, или получает обычные повреждения, при попытке разоружить противника голыми руками.

- **Черты**: Ловкость + Фехтование.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: +1.
- **Урон**: Особый.

Удержание. Нацеленный на обездвиживание противника, этот прием не причиняет урона. При удачном броске нападающий удерживает жертву, до ее следующего действия. Затем, оба бойца делают противопоставленные броски Сила + Драка. Жертва остается неподвижной и не способной на какие-либо действия, пока ее игрок не наберет больше успехов, чем игрок нападающего.

- **Черты**: Сила + Драка.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: +1.
- **Урон**: Нет.

Тычок пистолетом. При удачном броске персонаж приставляет пистолет прямо к телу противника и нажимает на спусковой крючок. При использовании пистолета на таком расстоянии урон значительно повышается – добавляйте два кубика к броску на повреждения для всех подобных атак. (При использовании резиновых пуль урон не повышается, но становится летальным). Этот прием не для слабонервных и часто приводит к тому, что персонаж оказывается покрытым кровью. Также, опытный противник может разоружить кого-либо, использующего этот прием. Поскольку пистолет в данном случае применяется как холодное оружие, в броске используется Фехтование. В данном приеме могут использоваться только пистолеты и револьверы.

- **Черты**: Ловкость + Фехтование.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: Нормальная.
- **Урон**: Тип оружия + 2 (Летальный).

Пинок. Пинок покрывает собой все от простого прямого пинка, до пинка сбоку в прыжке. Сложность броска атаки для этого приема повышена на 1. Урон равен Силе атакующего +1. Оба этих значения могут быть модифицированы по желанию Рассказчика, в зависимости от сложности задуманного приема или потенциального урона. Ботинки со стальными вставками в мысках и тому подобная обувь обычно повышает урона на 1 или 2.

- **Черты**: Ловкость + Драка.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: +1.
- **Урон**: Сила +1 (Ударный).

Несколько противников. Персонажи, сражающиеся с несколькими противниками в ближнем бою, получают кумулятивный штраф к броскам атаки и защиты, равный 1 за каждого дополнительного противника (до, максимум, 4). То есть, персонаж, дерущийся с тремя противниками, получает к броскам защиты и атаки штраф, равный 2.

Удар. Нападающий наносит удар кулаком. Базовый урон равен Силе нападающего. По решению Рассказчика, сложные и комплексные удары могут наносить больше урона.

- **Черты**: Сила + Драка.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: Обычная.
- **Урон**: Сила (Ударный).

Подсечка. Персонаж использует собственные ноги, чтобы свалить противника. Получаемый целью урон равен Силе, а ее игрок должен сделать бросок Ловкость + Атлетизм (сложность 8) или оказаться в нокдауне (смотрите «Осложнения» ниже). Нападающий может использовать для проведения подсечки посох, цепь и тому подобное оружие. Эффект тот же, но повреждения цели зависят от типа использованного оружия.

- **Черты**: Ловкость + Драка/Фехтование.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: +1.
- **Урон**: Сила/оружие (Ударный), нокдаун.

Блокировка. Персонаж прыгает на противника, роняя его на землю. Сложность броска атаки повышена на 1, но наносит этот прием Сила +1

урона. Оба бойца должны сделать бросок Ловкость + Атлетизм (сложность 7) или оказаться в нокдауне (смотрите «Осложнения» ниже). Если цель (но не нападающий) не сбит с ног, то он теряет равновесие и в течение следующего хода сложность всех бросков его действий повышена на 1.

- **Черты**: Ловкость + Драка/До.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: 8.
- **Урон**: Сила +1 (Ударный).

Удар оружием. Колющий удар, режущий удар или удар сверху, в зависимости от использованного оружия. Для уточнения информации смотрите таблицу Холодного Оружия.

- **Черты**: Ловкость + Фехтование.
- **Точность**: Обычная.
- **Сложность**: Нормальная.
- **Урон**: Сила + Оружие (смотрите таблицу Холодного Оружия).

Приемы дальнего боя

Сегодня наиболее опасные бои проводятся с применением огнестрельного оружия. Приведенные ниже приемы – самые простые из возможных в перестрелке. Не ограничивайтесь только этими приемами – Рассказчик может позволить и другие интересные приемы. Смотрите таблицу Огнестрельного и Метательного Оружия ниже для уточнения информации по оружию.

Прицеливание. Нападающий добавляет к броску атаки по одному кубику за каждый ход, который он тратит на прицеливание. Максимальное число кубиков, которые можно добавить к броску, равно Восприятию нападающего. Для прицеливания у персонажей должно быть хотя бы одно очко в Огнестрельном Оружии. Оптический или лазерный прицелы добавляют к броску атаки 2 кубика в первом ходу прицеливания (в добавление к прибавляемым за Восприятие). В это время атакующий могут только прицеливаться, и ничего больше. Также, невозможно прицелиться в цель, перемещающуюся быстрее, чем шагом, без использования лазерного прицела.

Автоматический огонь. Оружие выпускает в одну цель всю обойму за одну атаку. Нападающий делает обычный бросок атаки, добавляя к нему еще 10 кубиков. Однако, ввиду отдачи оружия, бросок атаки получает штраф, равный 2. Как обычно, дополнительные успехи добавляются к броску на повреждения. При использовании автоматического огня атакующий не может целиться в определенные части тела противника. Этот прием доступен только оружию, способному вести полный автоматический огонь.

- **Черты**: Ловкость + Огнестрельное Оружие.
- **Точность**: + 10 кубиков.
- **Сложность**: +2.
- **Урон**: Особый.

Укрытие. Если вы спрячетесь за крупным предметом, по вам будет сложно попасть. То есть, укрытие повышает сложность поражения цели для атакующего, равно как и сложность ведения ответного огня для спрятавшегося. Все приведенные ниже виды укрытий как повышают сложность попадания по укрывшимся в них, так и повышают сложность огня для укрывшихся в них. Помните, что сложность бросков для обоих находящихся в укрытии бойцов складывается. Если один спрятался за фонарным столбом, а другой – за стеной, то для каждого из них сложность бросков атаки возрастет на 2.

Тип укрытия	Сложность попадания	Сложность ответного огня
Легкое (лечь ничком, фонарный столб)	+1	0
Хорошее (за стеной)	+2	+1
Отличное (видна только голова)	+3	+3

Несколько выстрелов. Нападающий может предпринять несколько действий и сделать несколько выстрелов за ход. Как обычно, набор кубиков первого выстрела сокращается согласно количеству сделанных выстрелов, а набор кубиков каждого последующего выстрела теряет – кумулятивно – один дополнительный кубик. Нападающий может сделать столько выстрелов, сколько позволяет скорострельность его оружия. Для уточнения деталей смотрите таблицу Огнестрельного и Метательного Оружия.

- **Черты**: Ловкость + Огнестрельное Оружие.
- **Точность**: Несколько действий.
- **Сложность**: Обычная.
- **Урон**: Оружие.

Дальность выстрела. Таблица Огнестрельного и Метательного Оружия приводит средние дистанции стрельбы для каждого оружия. Выстрел на этом расстоянии имеет сложность 6. Максимальная дальность стрельбы равна удвоенному этому расстоянию. Выстрел на этом расстоянии имеет сложность 8. Выстрел в противника на расстоянии не выше двух метров считается выстрелом в упор. Сложность выстрела в упор равна 4. Если ствол оружия приставить к телу противника, то это уже будет прием ближнего боя (смотрите выше).

Перезарядка. Перезарядка требует полного хода, но не требует

броска. Как и другие действия, перезарядка может быть выполнена в последовательности нескольких действий.

Очередь веером. Вместо прицеливания по одной цели оружие, способное вести полностью автоматический огонь, может вести огонь по площади. Огонь веером добавляет 10 кубиков к точности стандартного броска на атаку и полностью опустошает обойму. Стрелок делит все полученные успехи между всеми целями, находящимися в простреливаемой местности (эти успехи добавляются к броску на повреждения). Очередь веером может накрыть площадь, равную, максимум, 3 метра. Сильная отдача повышает сложность броска на 2.

Как только успехи распределяются по целям, стрелок разделяет оставшиеся, как пожелает сам. Если успехов было получено меньше, чем целей, то на каждую цель в зоне поражения может быть назначен только один успех. Если в зоне поражения находится только одна цель, то на нее действует только половина успехов.

- **Черты**: Ловкость + Огнестрельное Оружие.
- **Точность**: + 10 кубиков.
- **Сложность**: +2.
- **Урон**: Оружие.

Короткая очередь. Стрелок получает два дополнительных кубика к атаке и тратит три или пять патронов. Только специально спроектированное оружие может вести огонь таким образом – смотрите таблицу Огнестрельного и Метательного Оружия. Из-за отдачи сложность повышается на 1. Как и в случае автоматического огня, бросок на повреждения основывается на одной пуле, выпущенной из оружия.

- **Черты**: Ловкость + Огнестрельное Оружие.
- **Точность**: + 2.
- **Сложность**: +1.
- **Урон**: Оружие.

Стрельба по-македонски. Стрельба с обеих рук наносит больше урона и выглядит очень пугающе. К сожалению, она и сложнее. Такая атака считается несколькими действиями. Кроме того, сложность броска атаки с другой, не основной, руки повышается на 1, если персонаж не обоерукий. Исполняя больше нескольких действий, атакующий может делать несколько выстрелов из каждого оружия, до максимального предела их скорострельности.

- **Черты**: Ловкость + Огнестрельное Оружие.
- **Точность**: Несколько действий.
- **Сложность**: Обычная/ +1 для не основной руки.
- **Урон**: Оружие.

Осложнения

Персонажи сталкиваются с приведенными ниже осложнениями чаще всего. Конечно, по желанию Рассказчик может добавлять другие.

Ослепление. Ослепленные персонажи получают штраф к всем действиям, равный 2. Также, к броску атаки против ослепленных добавляются два кубика. Некоторые магические Эффекты могут снять эти штрафы.

Оглушение. Если персонаж получает в течение одной атаки больше урона, чем у него есть Выносливости (для сверхъестественных чудовищ – Выносливость +2), то он оглушается. Весь следующий ход персонаж шатается. Оглушить персонажа может только тот урон, который он не поглотил.

Обездвиживание. Добавляйте два кубика к броску атаки, проводимой против обездвиженного противника (то есть, которого удерживают в захвате, сковали наручниками и так далее), еще способного сопротивляться. Попадание автоматическое (все кубики из броска атаки добавляются к запасу кубиков для броска на повреждения), если цель обездвижена полностью (без сознания, связана по рукам и ногам или еще как-либо парализована).

Нокдаун. Противник падает наземь, и его игрок может сделать бросок Ловкость + Атлетизм. Если бросок удачен, то он может подняться на ноги сразу же, но в течение следующего хода его инициатива уменьшается на 2. Если бросок неудачен, то все следующее действие уходит на то, чтобы подняться. Если бросок провален, то персонаж падает очень неудачно и получает один уровень ударного урона. К броскам атаки, проводимым против лежащих персонажей, добавляется один кубик. Все броски Драки и Фехтования, совершаемые лежащими персонажами, получают штраф, равный 2.

Приемы, вроде подсечки, блокировки и броска, специально нацелены на сбивание противника с ног. Однако, свалить жертву может любая достаточно сильная атака. Такие случаи лучше оставлять на усмотрение Рассказчика, и они должны происходить, когда это более всего оправдано сюжетом.

Особое оружие

Мечи-бабочки. Это оружие, похожее на широкие ножи или короткие абордажные сабли, обычно используется в парах, и создано для того, чтобы рубить и кромсать противников на мелкие кусочки. При использовании пары этих клинков в нескольких действиях (чтобы провести две атаки, два парирования или одну атаку и одно парирование) тренированные персонажи получают один дополнительный кубик к каждой атаке или парированию. Это преимущество приводит к потере одного кубика от первого действия и

двух – от второго.

Боевая цепь. Это оружие, известное в Японии как манрики-гусари, представляет собой тяжелую цепь, примерно 2,5 сантиметра толщиной, и от 1,8 до 2,4 метра длиной, с гирьками на каждом конце. Хоть это оружие и не причиняет много вреда, его гибкость означает, что сложность любой попытки блокировать или парировать ее повышается на 2. Кроме того, если блок или парирование не удалось, то цепь, соответственно, обматывается вокруг тела или оружия противника. Таким образом, нападающий может свалить противника с ног или разоружить, если ему повезет в броске Сила + Фехтование, которому противопоставляется бросок Ловкость + Атлетизм противника.

Нунчаку. Японское оружие, состоящее из двух тяжелых дубинок, соединенных короткой цепью. Они быстро вертятся и наносят удары с неожиданных направлений. Хоть нунчаку и сложнее в использовании, чем большая часть прочего оружия, они могут быть использованы в парах, как мечи-бабочки (один дополнительный кубик к нескольким атакам).

Сай. Это японское оружие было переделкой коротких, трезубых вил. Оно было создано, чтобы ловить мечи и очень помогает при разоружении. Использование этого оружия при попытке разоружить кого-либо снижает сложность броска атаки на 2 (обычно до 5).

Сюрикен. Это небольшое оружие, также известное, как метательные звездочки, причиняет мало вреда. Однако их с легкостью можно метать по нескольку штук сразу. Вместо использования обычных правил нескольких атак, каждый дополнительный брошенный сюрикен повышает сложность броска на 1, а также добавляет один кубик к броску на атаку.

Тонфа. Переделанная из окинавского орудия для молотьбы риса, тонфа представляет собой L-образную деревянную дубинку, хорошо подходящую как для удара, так и для блокирования атак. Во время блока, тонфа удерживается за свою короткую рукоять, а длинная часть прикрывает локоть бойца. При этом, сложность броска на блокирование понижается на 1. Тонфа, также, позволяет хозяину безопасно блокировать даже то оружие, которое наносит летальный и тяжелый урон.

X-5 Защитник. Это – основное ручное огнестрельное оружие, используемое Технократией. Полностью состоящий из полимеров, он совершенно не фиксируется металлодетекторами, хотя рентгеновские лучи и другие сенсоры могут обнаружить его присутствие. Это оружие может использовать широкий спектр боеприпасов, включая все специальные боеприпасы, указанные ниже. Все поликарбонатные боеприпасы для X-5 безгильзовые, поэтому он может сделать больше выстрелов без перезарядки. Это, также, снимает шанс обнаружения

пуль детекторами металлов.

X-5 изготавливается и как револьвер, и как полуавтоматический пистолет. Обе версии оборудованы лазерным прицелом. При использовании револьвера, персонаж может выбирать различные заряженные виды боеприпасов нажатием кнопки. Полуавтоматическая версия лишена этого преимущества, но способна вести как автоматический огонь, так и огонь короткими очередями. При использовании газовых или разрывных патронов, компьютеризированный механизм может взорвать их в любом месте полета пули. Заряд может взорваться над или позади цели, которую сложно достать в лоб.

Тазер. Тазеры стреляют маленькими дротиками, которые соединены с пистолетом тонкими проводками. Тазеры достаточно легко использовать, что дает снижение сложности броска. Также, при попадании дротиков, нападающий может обрабатывать жертву электрическим током, если жертва не отойдет от нападающего более, чем на 5 метров, или не потратит полное действие, чтобы вытащить дротики.

Особые боеприпасы

Разрушители эктоплазмы (урон: 5, тяжелый, особый). Эти пули доступны только агентам Технократии и магам некоторых Традиций (преимущественно, Адептам Виртуальности и Сынам Эфира), которые украли или скопировали их. Они созданы с возможностью следовать по эктоплазматическому следу призраков. Взрываясь при контакте с эктоплазматическим следом, они посылают по нему заряд энергии, который ранит призраков и прочую нежить, но не вредит людям и прочим живым существам. При производстве, они должны быть напитаны Квинтэссенцией при помощи Основ 2. Тем не менее, они считаются необычными механизмами, а не Талисманами.

Разрывной патрон (урон: 6, летальный). Этот патрон, представляющий собой, по сути, миниатюрную гранату, может быть использован только в дробовике или X-5 Защитник. Когда патрон взрывается, то наносит 6 единиц урона всему, во что попадает. При выстреле из дробовика, заряд взрывается только при попадании, но при выстреле из X-5 он может быть взорван в любом месте их траектории.

Кассетный заряд (урон: 7, летальный). Кассетный заряд состоит из маленьких, иглоподобных дротиков, огромные количества которых выстреливаются из особых гильз при помощи дробовика или X-5 Защитник. Они особенно хороши против обычной, современной нательной брони. Отнимайте 2 от значения любой брони, против которой они используются. Кассетные заряды достаточно редки и крайне незаконны. Помните, что дротики малоэффективны против твердых поверхностей, поэтому старинная металлическая броня или

современные высокотехнологические композитные пластики могут удвоить свое значение защиты.

Зажигательные пули (урон: 4, тяжелый). Эти пули, сделанные из фосфора и тому подобных горючих материалов, воспламеняются на воздухе и обжигают любую цель, в которую попадут. В добавление к начальному урону, они еще и поджигают все воспламеняющиеся предметы, а также наносят два кубика тяжелых повреждений в следующем ходу.

Резиновые пули (урон: варьируется, особый). Резиновые пули наносят некоторые повреждения, как и обычные пули. Однако, поскольку они отскакивают от целей, а не пробивают их, они наносят ударный, а не тяжелый урон.

Электрические пули (урон: 5, ударный). Эти созданные Технократией пули состоят из усиленной оболочки и особенно мощного конденсатора, который выдает высоковольтный разряд при попадании. Этот эффект аналогичен производимому тазером, за исключением того, что электрические пули выстреливаются как обычные, и дальность полета у них выше. Электрические пули перезаряжать нельзя, но их можно изготовлять, используя развитые, но обычные производства. В отличие от тазеров, электрические пули не получают бонуса к попаданию. Но, подобно тазерам, они действуют на жертву в течение двух ходов. Урон, производимый электрическими пулями, ударный, как и у резиновых пуль.

Пули со слезоточивым газом (урон: особый, ударный). Используемые только дробовиками и X-5 Защитник, пули со слезоточивым газом создают газовое облако, радиусом 2 метра. Все, в границах облака, если им не повезет в броске на поглощение, получают по одному кубику ударных повреждений каждый ход. Кроме того, от их наборов кубиков отнимаются 2 кубика, потому что у них слезятся глаза, они кашляют и задыхаются. Это снижение наборов кубиков продолжается в течение 30 минут после выхода из облака. Противогаз и тому подобное защитное снаряжение защищают от действия газа. Слезоточивый газ рассеивается в течение 20 ходов в закрытом помещении и в течение 5 ходов на улице, если он не был применен в маленькой запечатанной комнате. При выстреле из дробовика, заряд взрывается только при попадании, но при выстреле из X-5 он может быть взорван в любом месте их траектории.

Тефлоновые пули (урон: варьируется, летальный). Тефлоновые пули – обычные пули, но покрытые тефлоном. Они созданы, чтобы пробивать броню, и снижают значение защиты любой брони, против которой используются, на один кубик. Использование тефлоновых пуль незаконно. Пули дробовика не могут иметь тефлоновое покрытие.

Приемы ближнего боя

Прием	Черты	Точность	Сложность	Урон
Блок	Ловкость + Драка	Особая	Обычная	С
Захват	Сила + Драка	Обычная	Обычная	Сила (Д)
Разоружение	Ловкость + Фехтование	Обычная	+1	Особый
Уклонение	Ловкость + Уклонение	Особая	Обычная	С
Удержание	Сила + Драка	Обычная	Обычная	Д
Тычок пистолетом	Ловкость + Фехтование	Обычная	Обычная	Оружие +2
Пинок	Ловкость + Драка	Обычная	+1	Сила +1 или 5
Парирование	Ловкость + Фехтование	Особая	Обычная	С
Удар	Ловкость + Драка	Обычная	Обычная	Сила или 4
Подсечка	Ловкость + Фехтование/Драка	Обычная	+1	Сила (Н)
Блокировка	Сила + Драка	Обычная	+1	Сила +1 (Н)
Удар оружием	Ловкость + Фехтование	Обычная	Обычная	Оружие

Д – прием длится во время ходов с успешными бросками.

Н – прием приводит к нокдауну.

С – прием отнимает успехи от броска на атаку противника.

Все приемы, использующие Драку, наносят ударный урон, за исключением ударов по голове.

Все приемы, использующие Фехтование, наносят ударный или летальный урон, в зависимости от оружия.

Приемы дальнего боя

Прием	Черты	Точность	Сложность	Урон
Автоматический огонь	Ловкость + Огнестрельное Оружие	+10	+2	Оружие
Несколько выстрелов	Ловкость + Огнестрельное Оружие	Особая	Обычная	Оружие
	Ловкость +			

Очередь веером	Огнестрельное Оружие	+10	+2	Оружие
Очередь из 3 пуль	Ловкость + Огнестрельное Оружие	+2	+1	Оружие
Стрельба по-македонски	Ловкость + Огнестрельное Оружие	Особая	+1/другая рука	Оружие

Холодное оружие

Оружие	**Урон**	**Сложность**	**Укрывание**
Резиновая дубинка	Сила +1 У	Обычная	К
Дубинка	Сила +1 У	Обычная	П
Нож	Сила +1 Л	Обычная	Пи
Сабля	Сила +2 Л	Обычная	П
Катана	Сила +3 Л	Обычная	П
Топор	Сила +3 Л	Обычная	Н
Меч-бабочка	Сила +2 Л	+1 в паре	Пи
Нунчаку	Сила +2 У	+1 в паре	Пи
Тонфа	Сила +1 У	-1 к Блоку	П
Сай	Сила +1 Л	-2 к разоружению	Пи
Боевая цепь	Сила +2 У	+1	П

У – оружие наносит ударный урон.

Л – оружие наносит летальный урон.

Огнестрельное и метательное оружие

Тип	**Урон**	**Дальн.**	**Скоростр.**	**Обойма**	**Укрыв.**
Легкий револьвер (.38 Special)	4	12	3	6	К
Тяжелый револьвер (.44 Magnum)	6	35	2	6	Пи
Х-5 Защитник (револьвер)	6 (или особый)	40	3	8	Пи
Легкий пистолет (9 миллиметров)	4	20	4	17+1	К

Тяжелый пистолет (.45 Colt)	5	30	3	7+1	Пи
Х-5 Защитник * (полуавтомат)	5 (или особый)	40	4	12+1	Пи
Тазер	5	5#	2	2	Пи
Винтовка (30.06)	8	200	1	5+1	Н
Легкий ПП * (Ingram Mac-10)	4	25	3	30+1	Пи
Тяжелый ПП * Uzi (9 миллиметров)	4	50	3	32+1	П
Автоматическая винтовка * Steyr-Aug (5,56 миллиметров)	7	150	3	42+1	Н
Дробовик (12 калибр помповый)	8	20	1	5+1	П
Дробовик (12 калибр полуавтомат)	8	20	3	8+1	П
Арбалет	5	20	1	1	П
Составной лук **	4	30	1	1	Н
Сюрикен	2	5	Особый	1	П

Урон. Указывает набор кубиков для броска на повреждения. Все огнестрельное оружие, луки и арбалеты наносит летальный урон, за исключением тазеров, которые наносят ударный урон.

Дальн. (Дальнобойность). Максимальная обычная дальнобойность в метрах. Все огнестрельное и метательное оружие может быть использовано на расстоянии, вдвое превышающем эту дальнобойность, но это добавляет +2 к сложности броска атаки.

Скоростр. (Скорострельность). Максимальное число пуль или коротких очередей, которое оружие может выпустить за ход. Эти числа не применяются к автоматической очереди или очереди веером – за один обычный ход можно сделать только что-то одно из этого.

Обойма. Число пуль, которое помещается в оружии. +1 означает, что пуля может находиться в патроннике, готовая к выстрелу.

Укрыв. (Укрывание). К – можно спрятать в карман. Пи – может быть спрятано под пиджаком. П – может быть спрятано под плащом. Н – невозможно спрятать.

#5 метров – также и максимально возможное расстояние, на котором

может быть использован тазер.

* - означает, что оружие способно на очереди по три пули, автоматический огонь и очередь веером.

** - означает, что для использования этого оружия нужна Сила не ниже 3.

Броня

Класс	**Значение защиты**	**Штраф**
Класс Первый (плотная одежда)	1	0
Класс Второй (бронежилет скрытого ношения)	2	1
Класс Третий (полицейский бронежилет)	3	2
Класс Четвертый (военный бронежилет)	4	3
Класс Пятый (полная доспех ОМОН-а)	5	4

Броня добавляет свое значение к набору кубиков для броска против ударных, летальных и тяжелых повреждений. Однако броня и отнимает кубики от бросков, связанных с координацией движения и подвижностью (большинство действий, основанных на Ловкости). Число отнимаемых кубиков приведено в колонке штрафов. Нападающие могут целиться в неприкрытые броней участки тела и, тем самым, игнорировать значение брони. Сложность такого прицеливания определяет Рассказчик, но обычно это +1 для бронежилетов классов с 1 по 3, и +2 для бронежилетов классов с 4 по 5.

Здоровье

Как было указано ранее, у вашего персонажа есть стока Здоровья, состоящая из 7 уровней. Поскольку маги физически смертны, ранения, несчастные случаи и болезни могут серьезно ослабить магов, и даже убить их.

Строка Здоровья

Строка Здоровья на листе персонажа помогает вам следить за текущим физическим состоянием вашего персонажа. Также, там указывается штраф к набору кубиков, вызываемый каждым уровнем повреждений. Чем более персонаж изранен, тем менее он эффективен – и так продолжается до тех пор, пока он полностью не потеряет сознание или умрет. Семь уровней здоровья распределены от Синяков до Потери Сознания. Персонажи могут быть, также, полностью здоровыми (ни одного квадратика не занято) или мертвым. Каждый непоглощенный уровень повреждений означает, что на листе должна быть отмечена потеря уровня здоровья. Отметка зависит от типа

нанесенного урона (смотрите «Отмечание урона» ниже).

Числа слева от квадратиков указывают на текущий штраф к броскам персонажа. Поскольку серьезный урон также приводит и к потере дееспособности, штраф становится все серьезнее, по мере ухудшения состояния персонажа. Этот штраф вычитается из наборов кубиков на все действия (кроме рефлексов, вроде поглощения), пока ранение не будет исцелено. Как видно из таблицы, раны влияют и на передвижение персонажа.

Уровень Здоровья	**Штраф к кубикам**	**Штраф к передвижению**
Синяки	0	Персонаж слегка побит, но не получает никаких штрафов от этого.
Ушибы	-1	Персонаж заметно побит, но никак не стеснен в передвижении
Травмы	-1	Персонаж слегка ранен, а скорость его передвижения слегка снижена (максимальная скорость бега уменьшена вдвое)
Раны	-2	Персонаж ранен и не может бегать (но все еще может ходить)
Увечья	-2	Персонаж серьезно ранен и едва ковыляет (три метра за ход)
Калека	-5	Персонаж ранен очень тяжело и может только ползти (один метр за ход)
Без Сознания	Невозможно	Персонаж потерял сознание от боли и травм. Действия невозможны
Мертв		Повесьте на него ярлык, упакуйте и уведомите ближайших родственников

Отмечание урона

Как было сказано ранее, в **Маге** присутствует три вида урона. Ударный урон включает в себя все виды временных травм, ушибов, легких ссадин и другой урон, наносимый кулаками, дубинками и прочими тупыми предметами. Летальный урон включает в себя постоянные, смертоносные раны, нанесенные огнестрельным оружием, мечами, ножами и другим опасным оружием. От летального урона люди умирают достаточно легко. Тяжелый урон включает в себя увечья, вызванные магией, сверхъестественными чудовищами и особенно смертоносными источниками, вроде высокого уровня радиации. Все три вида урона кумулятивны, и их общее значение определяет текущий уровень здоровья персонажа. Детали каждого вида повреждений описаны ниже.

Пример. Герметист Итика исследует древнюю магию в Узле, когда на нее нападает волк-оборотень. Она уже получила один уровень ударного урона из-за камня, который метнул в нее оборотень. (В строке Здоровья Итики это отмечено как косая черта - / - в строке Синяков). Затем оборотень приближается к ней и атакует когтями, нанося два уровня тяжелых повреждений. В строке Здоровья Итики теперь в квадратиках Синяков и Ушибов стоят звездочки - * - а косая черта переместилась в квадратик Травм (то есть, урон от камня сдвигается вниз). Общий урон отнимает от наборов кубиков всех ее действий один кубик. В отчаянном усилии, она ударяет посохом о землю и передает Квинтэссенцию Узла в смертоносный взрыв, мгновенно убивая перевертыша.

Ударные повреждения

Ударные повреждения ранят или оглушают лишь временно. Хоть значительный их объем и может убить, кровоточащих ран они не вызывают. Это, преимущественно, ранения от ударов – кулаками, палками, падений с небольшой высоты (6 метров) или магии Разума. Также, в их число включаются энергетические и химические атаки, целью которых является оглушение жертвы, вроде применения электрошокеров или усыпляющего газа. Если персонаж, потерявший от ударных повреждений сознание, продолжит их получать, то каждый дополнительный уровень ударных повреждений (уже после поглощения) будет отмечаться в самом верхнем квадратике строки Здоровья второй косой чертой, превращая этот уровень повреждений в летальный. Таким образом, со временем ударные повреждения станут летальными. Как только строка Здоровья персонажа полностью заполнится летальными повреждениями, то следующий уровень урона, будь он ударным, летальным или тяжелым, убьет его. Хоть это и сложно, но забить или запинать кого-то до смерти возможно.

Летальные повреждения

Летальные повреждения вызывают расслоение тканей (читай «кровоточащие раны, более серьезные, чем ссадины от ударов»). Они включают в себя раны, которые рвут, пробивают или раздирают кожу, а также раны от ударов, которые достаточно сильны, чтобы повредить внутренние органы, и химические атаки, умерщвляющие группы клеток. Ножи, пули, самодельные бомбы, падения с более, чем шестиметровой высоты, ножи для колки льда, испуганные слоны, утопление, горчичный газ и удары тяжелыми тупыми предметами по голове – источники летальных повреждений. Летальный урон нацелен, чтобы убивать или калечить, и всякий, использующий оружие вызывающее его, намерен убить своего противника. Некоторые менее точные, но аналогично смертоносные источники увечий, вроде электричества или большей части ядов, тоже причиняют летальный урон. Исцеляется он достаточно медленно, и чтобы полностью восстановиться, персонажу нужен медицинский уход или магическое вмешательство. Если персонаж был доведен до Потери Сознания исключительно летальными повреждениями, то следующий уровень причиненных ему повреждений (вне зависимости от типа) убьет его.

Тяжелые повреждения

Некоторые увечья настолько серьезны и смертоносны, что их сложно исцелить даже могущественной магией. В эту категорию подпадает вульгарная магия, нацеленная на Узор жертвы, а также атаки, произведенные когтями, клыками и неестественными способностями сверхъестественных чудовищ, вроде волков-оборотней и вампиров. Кроме того, повреждения, воздействующие на все тело, вроде радиации, помещения в вакуум, взрывов и других обширных травм, тоже являются тяжелыми. Тяжелые увечья могут быть исцелены только или вульгарными Эффектами Жизни, или временем и отдыхом. Кроме того, маг должен потратить минимум одну единицу Квинтэссенции, чтобы вылечить один уровень тяжелых повреждений. В прочих вопросах, тяжелые раны не отличаются от летальных. Они так же долго лечатся и так же убивают.

Исцеление увечий

Лечение ударных повреждений

Ударные повреждения до уровня Раны не требуют медицинского вмешательства – они исцелятся за несколько часов сами. Но ударные увечья сверх этого уровня могут иметь серьезные последствия. От ударов ваши зрение или слух могут быть ослаблены, либо ушибы внутренних органов могут породить мучительную боль. В любом случае, медицинское вмешательство (или магический Эффект) могут решить эту проблему.

Уровень Здоровья	**Время Исцеления**
От Синяков до Ран	Один час
Увечья	Три часа
Калека	Шесть часов
Без Сознания	Двенадцать часов

Как только ударные повреждения доведут персонажа до Потери Сознания, последующий ударный урон наложиться на имеющийся, и переведет его в разряд летальных увечий. С этого момента будут применяться правила исцеления летального урона.

Лечение летальных и тяжелых повреждений

Летальный урон может быть смертельным – отсюда и название. Летальные раны сочатся кровью, подхватывают инфекции или ухудшаются со временем еще каким-либо образом. Эти проблемы может решить только медицинское вмешательство или магия Жизни. Любое летальное увечье сверх уровня Ушибы требует медицинского вмешательства, чтобы состояние ранений не ухудшалось.

Необработанные летальные увечья ухудшаются на один уровень здоровья за день. Если серьезные раны не будут обработаны достаточно долгое время, то персонаж умрет. Тем не менее, при любом удачном броске Интеллект + Медицина рану можно стабилизировать, и она сможет исцелиться сама по себе. Но даже после сеанса первой помощи, персонажам, доведенным до уровня Калека или Без Сознания, требуется регулярный медицинский уход, чтобы полностью восстановиться. За потерявшими сознание персонажами нужен постоянный надзор и уход, чтобы кормить и мыть их, поскольку они, по сути дела, беспомощны и неподвижны. Если персонаж, потерявший сознание от летальных увечий, будет и дальше получать увечья (любого типа), то он умрет.

Уровень Здоровья	**Время Исцеления**
Синяки	Один день
Ушибы	Три дня
Травмы	Одна неделя
Раны	Один месяц
Увечья	Два месяца
Калека	Три месяца
Без Сознания	Пять месяцев

Выздоровление

Легким ранам чтобы исцелиться нужно просто немного времени. Но для исцеления ударного урона, тяжелее Ран, и летального, тяжелее Ушибов, требуется медицинское вмешательство или магическое воздействие. Приведенные ранее таблицы указывают объем времени, необходимый для исцеления определенного увечья. Во всех случаях, эти периоды времени кумулятивны. Персонажу, который получил три уровня летального урона, нужно 11 дней для выздоровления (один день + три дня + одна неделя). Персонажу, получившему два уровня летальных повреждений и один – ударных, понадобится 1 час отдыха, чтобы исцелить ударные повреждения, и четыре дня, чтобы излечить летальные. Время, указанное в таблицах исцеления, подразумевает, что персонаж получает только отдых и основную первую помощь. Это время может быть значительно сокращено при помощи современной медицины. Если персонажа лечит полностью обученный врач (два очка в Медицине), использующий все доступные современные лекарства и уход, то персонаж излечивает каждый уровень здоровья на одно значение таблицы быстрее. При достаточно долгом лечении от летальных повреждений, персонаж должен посещать врача как минимум один раз в неделю. Искалеченных и бессознательных персонажей врач должен посещать раз в день. Если персонаж по любой причине прерывает это лечение, то дальнейшее восстановление идет с обычной скоростью, пока лечение не будет возобновлено.

Если персонажа лечит высококлассный доктор (четыре очка в Медицине), имеющий доступ к лучшей современной медицинской технике, то персонаж излечивает каждый уровень здоровья на два значения таблицы быстрее. Если лечение прерывается, то скорость восстановления становится обычной. Также, без магического вмешательства для исцеления каждого уровня ударного урона все же требуется как минимум один час, а летального – один день. Конечно, правильное использование Эффектов Жизни может значительно ускорить время выздоровления.

Пример. Эон, богатый Адепт Виртуальности, атакован грабителями и брошен умирать. Его здоровье понижено до уровня Калека из-за двух уровней ударных повреждений и четырех – летального. К счастью, он добрался до великолепного госпиталя, где его отличный лечащий врач (Медицина 4) и уход таковы, что он излечивает все раны на два значения таблицы быстрее. На излечение уровней Калека и Увечья уходит по одному часу, поскольку они вызваны ударными повреждениями, а на вызванные летальным уроном Раны – три дня. То есть, каждый уровень летальных повреждений требует только одного дня на исцеление, благодаря чему Эон встает на ноги уже через шесть дней и два часа, а не через месяц. Когда встает вопрос о лечении, стоит использовать лучшее!

Другие источники увечий

Бой – только один из многих способов получения персонажем увечий.

Болезни, наркотики и яды

Наркотики и болезни действуют на всех смертных, вызывая эффекты, варьирующиеся от некоторого ослабления до быстрой и мучительной смерти. Хоть за время игры персонаж может столкнуться с бесчисленным количеством наркотиков, болезней и ядов, здесь указаны наиболее распространенные.

Алкоголь. Каждые принятые два стакана вызывают один кубик ударных повреждений. Штраф к набору кубиков снижается по мере протрезвления персонажа. Особенно жестокий запой порождает эффекты, которые, после последнего стакана, длятся еще очень долго – то есть, похмелье и тому подобные эффекты.

Кокаин/крэк/спид. Персонажи, употребляющие сильные стимуляторы, получают каждый ход дополнительное действие, как если бы использовали Эффект Времени для ускорения (но без угрозы Парадокса). Однако употребление кокаина и тому подобных наркотиков делает персонажа слишком самоуверенным, а также персонажи получают два уровня ударных повреждений за каждую принятую дозу, как только наркотик выветривается. Повторное употребление дозы снимает этот отходняк, но как только действие наркотика прекратится, последствия будут еще хуже. Одна доза кокаина или крэка действует, обычно, один час, а одна доза спида – шесть часов.

Галлюциногены. Наркотики, вроде пейота, ЛСД и грибов производят от легкого до тяжелого искажения восприятия, в зависимости и от наркотика, и от дозы. Ваш персонаж теряет, как минимум, три кубика во всех бросках из-за того, что он обдолбан и ему сложно сконцентрироваться. Кроме того, сильные галлюциногены заставят персонажа видеть миражи, слышать звуки и тому подобное, чего на самом деле нет. По решению Рассказчика, определенные галлюциногены могут увеличить или уменьшить сложность сотворения определенных магических Эффектов. Если Сын Эфира будет менее способен использовать свои изобретения, то Толкователь Грез или Экстатик может получить временное снижение сложности исполнения Эффектов, использующих Дух или Время. Эти эффекты обычно длятся от 6 до 12 часов. Галлюциногены не наносят прямого урона.

Героин/морфий/барбитураты. Каждая доза отнимает по одному кубику от бросков, основанных на Ловкости, и причиняет один уровень ударных повреждений. Однако, эти наркотики значительно снимают боль. Каждая доза также понижает на 2 все штрафы к наборам кубиков, вызванных ранениями.

Марихуана. Травка изменяет у вашего персонажа восприятие времени, вызывает легкую эйфорию и отнимает от всех основанных на Восприятии бросков один кубик. Но марихуана не вредит вашему персонажу напрямую, а эффект ее воздействия снимается через час или два.

Уровень токсичности

Большая часть болезней, наркотиков и ядов причиняет ударный урон, но особенно смертоносные образцы причиняют летальный. Вне

зависимости от типа урона, все они имеют уровень токсичности, указывающий на объем наносимого урона. Поскольку только очень редкие яды, созданные Нефанди и Технократами, могут наносить тяжелые повреждения, Эффекты Жизни могут исцелить большую часть подобных ранений.

Как только весь урон, вызванный болезнью, исцеляется, больной выздоравливает. Приведенная ниже таблица указывает урон, вызываемый некоторыми наиболее распространенными ядами и болезнями. Те, которые наносят ударный урон, отмечены буквой «У», а летальный – «Л». В любом случае, урон, указанный в таблице, вызывается одной дозой яда или полноценно развившейся болезнью. Эффект от нескольких доз складывается. Большая часть болезней, вызывающих ударные повреждения, действуют на свои жертвы до тех пор, пока они не вылечатся или умрут.

Токсичность	Болезнь	Яд или наркотик
1	Простуда (У)	Алкоголь (У), кокаин (У)
2	Ветряная оспа (У), корь (Л), пищевое отравление (У)	Метанол (Л)
3	Грипп (У), пневмония (Л)	Трупный яд (У)
4	Туберкулез (Л)	Аммиак (Л)
5	СПИД (Л)	Хлор (Л)
6	Черная чума (Л)	Сильные кислоты (Л)
7	Лихорадка Эбола (Л)	Цианиды (Л)

Электротравмы

Электричество может быть как источником крайней опасности, так и могучим оружием. Сила заряда определяет уровень летальных повреждений, которые персонаж получает от электричества. Он получает указанное в таблице количество кубиков урона каждый ход, пока контакт с источником электроэнергии не прервется. Контакт с источником электричества сокращает мускулы жертвы, что иногда не дает жертве отойти от источника. В таких случаях, сделайте бросок Силы со сложностью 9, чтобы отойти. Как уже было сказано ранее, электричество причиняет летальные повреждения, которые не поглощаются большей частью брони.

Здоровье/ Ход	Источник электричества
2	Небольшой; стенная розетка
4	Крупный; защитная ограда

6	Серьезный; распределительная коробка
8	Смертельный; третий рельс или кабели питания железнодорожной магистрали.

Персонажи, доведенные электротравмой до уровня Без Сознания, могут продолжать получать увечья от ожогов и поражения нервов. Этот урон может принять вид физической недостаточности (понижение Физических Атрибутов), поражения мозга и нервной системы (понижение Ментальных Атрибутов) или уродств от ожогов и шрамов (понижение Внешности). Тип и уровень этого урона отдается на откуп Рассказчику.

Падение

При залезании или прыжке проваленный бросок Ловкость + Атлетизм обычно означает падение. Персонаж получает один кубик ударных повреждений за каждые три метра (с округлением в меньшую сторону) полета, перед падением на что-то твердое. Урон от падения может поглощаться обычным образом, но падение на что-то острое обычно причиняет летальные повреждения. Падение с высоты больше 30 метров означает, что персонаж достигает предельной скорости падения. Максимальный урон от падения равен 10 кубикам. Однако падение с более, чем 30 метров считается источником летальных повреждений, если персонаж не приземляется на что-то очень мягкое. Что еще хуже, любая броня, носимая персонажем, при предельной скорости падения работает только на половине своего значения (с округлением в меньшую сторону), поскольку броня не создана, чтобы смягчать падение.

Огонь

Огонь, повсеместно считаемый источником наиболее жестоких видов ранений и смертей, может достаточно быстро нанести персонажу чудовищное количество повреждений. Размер пламени определяет количество кубиков, кидаемых на повреждения, которые он наносит за каждый ход контакта с ним. Урон от огня всегда тяжелый – такова его природа, превращать Узоры в хаотичную Квинтэссенцию – и броня, не созданная специально для защиты от жара, не спасет от него. Если у персонажа есть какой-то способ (обычно, магический) поглощения повреждений от огня, жар его определяет сложность броска на поглощение.

Сложность поглощения	**Жар пламени**
3	Свеча (ожоги первой степени)
5	Костер (ожоги второй степени)
7	Горелка Бунзена (Ожоги третьей степени)

8	Горение действующего электрооборудования
9	Химическое пламя
10	Расплавленный металл или лава

Здоровье/ Ход	**Размер пламени**
1	Паяльная лампа. Сожжен сустав или аналогичная по размеру часть тела
2	Костер. Огнем покрыта половина тела персонажа.
3	Пылающий ад. Тело персонажа полностью в огне.

Удушье и утопление

Воздух необходим для жизни всем людям, включая магов. Время, в течение которого люди могут задерживать дыхание, зависит от уровня их Выносливости. Персонажи могут продлить это время, тратя временную Силу Воли. Каждое потраченное очко дает персонажу лишние 30 секунд. Если персонаж не достигнет пригодного для дыхания воздуха до того, как это время истечет, он начнет задыхаться или захлебываться, теряя по одному уровню здоровья за ход. Этот урон исцеляется, как ударный, но не может быть поглощен, и даже не требует броска на повреждения для получения. Урон от удушья идет автоматически, и персонаж умирает через один ход после того, как достигает уровня Без Сознания. Но кто-либо тренированный в оказании первой помощи (Медицина 1) может откачать персонажа, если это произойдет в течение 5 минут. Если персонаж тонет в холодной воде, то это время растягивается до 30 минут.

Выносливость	**Задержка дыхания**
1	30 секунд
2	Одна минута
3	Две минуты
4	Четыре минуты
5	Восемь минут
6	15 минут
7	20 минут
8	30 минут

‹ Глава 5. Правила вверх Глава 7. История Войны Восхождения ›

. kia sorento бу - www.sale.autoportal.ua/avtobazar-cherkasy.html.

Все оттенки Тьмы

Глава 7. История Войны Восхождения

- Расскажи мне еще раз о волшебном замке! О рыцарях, о волшебнике и о драконе. Еще, еще разок! – просил маленький мальчик, подпрыгивая на своей кровати. – Еще один раз. – Он заерзал, и его глаза заблестели, когда он смотрел на своего старого наставника.

Старик улыбнулся и мягко потрепал мальчика по голове. – Хорошо, еще один раз. Но, кажется, на этой неделе я ее уже десятый раз рассказываю. Похоже, она тебе не надоедает.

Мальчик убрал волосы с глаз. – Нет, я люблю такие истории. Они интереснее, чем истории из учебников в школе. – Он счастливо улыбнулся, чтобы порадовать старика.

Старик улыбнулся ему в ответ и уселся поудобнее. Многочисленные морщинки его лица углубились от улыбки, и на секунду он показался образцом старого мудреца. – С чего ты хочешь, чтобы я начал? Снова с начала или с определенного момента?

- Хм, - задумался над предложением мальчик. – Я не знаю. Начни оттуда, откуда тебе самому захочется. Нет, подожди! Я хочу услышать, как это место было построено. И о людях, которые его построили. И о воинах, которые его защищали. Я люблю слушать о них.

С удовлетворенным выражением лица старик посмотрел в окно и помолчал несколько минут. Затем он глубоко вздохнул и заговорил размеренным голосом. – Давным-давно жило-было общество ученых и волшебников. Это были мужчины и женщины, владеющие огромными познаниями и богатой фантазией. Но в те времена, как и сейчас, люди боялись того, что они не понимали или не знали. Поэтому это общество решило построить замок в небе, вдали от людских глаз. Они собрали лучших строителей, чтобы сделать стены толстыми и прочными. И могучих воинов, чтобы они следили со стен и защищали все, что было в их пределах. А когда все это было сделано, они создали облако света вокруг замка, чтобы к ему не мог приблизиться никто, кроме приглашенных.

На секунду мальчик нахмурился, пытаясь представить себе замок, окруженный светом. Потом он спрыгнул с кровати и достал свою коробку с кубиками. – Покажи, как он выглядел, - сказал он, высыпая содержимое коробки на пол.

Мужчина опустился на колени и начал складывать кубики. – Если я правильно помню, стены были такими. – Его сморщенные руки уверенно двигались по мере того, как он строил убежище. – Внутренние стены были такими. А само здание было полно разными комнатами, залами и тайными ходами.

Глаза мальчика расширились, и он подошел ближе. – Покажи! Как они работали? Куда вели?

Старик улыбнулся и указал на главное здание. - В главном зале за одним из гобеленов был кирпич, на который можно было нажать. И открывалась дверь. – Он провел пальцем поп полу и указал на место в полуметре от замка из кубиков. – Он вел сюда. – Старик наклонил голову, прислушиваясь к чему-то, и положил мальчику на голову руку. – Я слышу, как идет Нана. Тебе лучше отправляться в постель. Я приду и поговорю с тобой завтра.

Дверь в комнату со скрипом отворилась, и вошла Нана. – Время ложиться спать, Томас. И с кем это ты говорил?

Томас забрался под одеяло и положил голову на подушку. – Ни с кем особенным, Нана. Это был мистер П.

Нана улыбнулась и кивнула ему, с все понимающим взглядом доброй няни. – А, снова он. Передай ему привет от меня в следующий раз. – Она закрыла дверь и спустилась в гостиную. – Мальчики и их сверхактивное воображение. Но я все равно их люблю.

Глава 7. История Войны Восхождения

Всю историю – и доисторический период – вместе с человечеством существовали маги. Начиная с первых шаманов, жрецов и чародеев, и заканчивая современными физиками и философами, люди искали способы управлять, изменять или объяснять вселенную. Когда встречаются две культуры, их знания и установки о мире неизбежно сталкиваются. Война Восхождения – величайшее и важнейшее из таких столкновений. Каждая из четырех фракций магов защищает реальность, в которой другим трем места не будет.

В подобном настоящем нет места случайным наблюдателям и нейтралам – есть только бойцы и случайные жертвы. Те, кто не сражается, защищая свои обычаи, обречены на забвение – их имена не сохранит даже история.

Война Восхождения

Это война.

Война, ведущаяся за сердца, разумы и души человечества. Это война истин и убеждений, веры и реальности. Она не ведется мечами, бомбами, винтовками ли стрелами – сражение ведется идеологиями, словами, мыслями и философиями. Льется кровь, и умирают люди.

Маги называют этот конфликт Войной Восхождения. Победителям достанется больше, чем право переписать историю – они будут писать будущее человечества. Победители будут прокладывать путь человеческих судеб, куда бы он ни вел – к геноцидальной войне, единству через технологии или восхвалению индивидуального Восхождения.

Четыре фракции сражаются за право определять эту истину, и ставки высоки. Одна сторона говорит, что истина лична. Другая – универсальна. Третья говорит, что истины не может быть. А четвертая, если сможет сформировать мнение, скажет, что истина переменчива.

Воздаяние

Однажды была война.

По мнению Технократии, Война Восхождения завершена. Совет Девяти Традиций почти погиб, когда давно забытый враг обрушился на Конкордию, а взрыв, слышимый повсюду в Теллуриане, ознаменовал уничтожение Дуассета и гибель множества величайших магов Ордена Гермеса. Эти два удара сильно ослабили Традиции. В сочетании с успехами Спящих в клонировании, генетической инженерии, технологиях нейронных интерфейсов, недавнем составлении карт Марса и развитием технологий лечения рака и СПИДа, эти события показали растущий интерес к Технократской парадигме.

«Проигравшие» считают по-своему. Их магия работает, новые волшебники Пробуждаются регулярно (пусть и не часто) и до сих пор существуют места, Где люди придерживаются старых обычаев. Но надежды, что война вернет Эпоху Легенд, нет. Человечество сделало выбор, и решило отказаться от любой своей ответственности. Магия, мистицизм и вдохновение принадлежат тем, кто сумеет их ухватить, но они уже – и больше никогда – не будут орудиями всего человечества. Похоже, что Война Восхождения завершена.

Что более важно, загадочное появление красной звезды, заливающей Умбру порочным светом, породило слухи о том, что у темных сил все еще есть на руках козыри. Может быть, более опасны загадочные бури, раздирающие Темную Умбру, и пробудившие несколько могущественных и злокозненных духов мертвых. И, наконец, Союз столкнулся и уничтожил вампира, обладающего божественной мощью – возможно, одного из нескольких. Мир гибнет, и похоже, что признаки Армагеддона уже скоро появятся.

История Пробужденных

Начало

Магическая мысль проистекает из двух основных – и не сочетаемых – философий. Первая гласит, что сила для изменения вселенной проистекает изнутри, от личного просветления. Другая описывает магию, как внешний процесс – или через общение с божествами и могущественными духами, или через использование инструментов для наблюдения, исследования и управления вселенной. Все прочее развилось из этих двух вариантов в огромное разнообразие существующих сейчас идей.

Пробужденные всегда были редки. Осколок разумных Основ, который позволяет использовать магию, достается очень немногим (одному на 2-3 миллиона человек в наши дни). Теоретически, возможно и всемирное Пробуждение через массовое Восхождение, но немногие современные маги верят, что наступят времена, когда любой человек сможет менять вселенную усилием воли. Из-за воображения и мощи волшебники были для человечества примером (а не властью) в течение всей своей истории. Благодаря предлагаемым ими образцам, запущенным ими событиям и знаниям, передаваемым ими не Пробужденным, маги остаются могучей и *незаметной* силой развития человечества.

Никогда, за всю историю человечества (включая и настоящее), маги не контролировали прямо общество смертных. Даже Технократия действует больше образцом, чем тиранией.

Самые первые маги имеют много имен, титулов и ярлыков. Вербена указывают на Древних, что странствовали по Земле, как силы изначальных перемен. Акашийское Братство утверждает, что их Традиция вышла из деревни, где все человечество было единым. А их враги из Эвтанатос нашли истоки магии в первом человеческом осмыслении смертности. Кем бы ни были первые маги, говорят, что они творили великие дела и жили веками. Парадокс, каковой он известен сейчас, мог даже и не существовать – мембрана, отделяющая невозможное от возможного была очень тонка и слаба.

В эти первые дни расхождения между магами (которые творили магию и признавали ее таковой) и философами-учеными (которые верили, что все феномены происходят от набора систем элементов, законов и уравнений, которые просто ждут, чтобы быть открытыми) исходили из одних корней. Это было за века до того, как различия философий привели к серьезным столкновениям. Тогда философски конфликты больше походили на дружескую вражду, чем на кровавую Войну Восхождения современности. Дальнейшие разногласия между двумя мыслительными школами привели к разделению магов на непрочные союзы – Традиции еще пока не появились. Маги просто существовали на границах человеческих культур, увеличивая свои знания и силу, и используя их ради своих целей, как полезных, так и вредоносных для окружающих их Спящих. При весьма гибких границах реальности у магов было больше свободы для исследования различных возможностей и идей. Этот временной период (от доисторической эпохи до 3000 года до нашей эры) обычно называется Низкой Эпохой Легенд.

Человеческая культура развивалась, распространялась и становилась все разнообразнее. Многие культуры росли и определяли себя – под влиянием магов или без оного – и свободное течение возможностей упорядочивалось или застывало. Мир того времени был пестрой мозаикой культур и парадигм. Люди вели войны ради территорий или торговли – и маги сражались наряду с ними, стремясь

принести свои парадигмы в другие земли. Поклонники одного бога воевали с поклонниками другого ради возможности контроля над поклонением и установления парадигмы. Новые философии и правительства соперничали между собой ради власти. Племена, города и, со временем, государства-нации соревновались за право на контроль территории, населения и даже взглядов. Победители устанавливали магические возможности в регионе, просто наставляя население за несколько поколений на свои обычаи. Большая часть таких конфликтов была непреднамеренной, но со временем маги заметили, какое влияние имеют на магию человеческие взгляды. Они открыли, что приемлемые для их методов взгляды способствуют их магии и усложняют противную. Эти маги сражались, чтобы установить территории, где бы превалировала их магия, и защищали их от всех чужаков. Так началась Высокая Эпоха Легенд. В эти времена начался расцвет магической и философской мысли, расцвет разнообразных философий, ранее непредставимых.

В Высокую Эпоху Легенд началось и разделение магических искусств – на изменяющую мир магию Пробужденных, и более статичное исследование магических законов теми, кто Пробужденности был лишен. В эти времена появилось чародейство – использование магических теорий и законов для управления миром предсказуемым образом. По мере упрочнения рамок реальности, маги обнаруживали, что применение их искусств стало более сложным. Что силы, которыми они обладали с давних времен, начали подпадать под все более сужающиеся ограничения. Они все еще могли воззвать к своей мощи, но Парадокс обрушивался на тех, кто слишком сильно выходил за границы. Достижение вечной жизни, поднятие в воздух гор и крепостей, порождение штормов огромной мощи или призывание потусторонних союзников стало сложнее. По мере того, как ограничения привели к все большему развитию связи между причиной и следствием, появлялись различные школы магической мысли, от лесного ведовства до высоких Герметических Искусств. Алхимия, высокая философия, чудотворство, общение с духами, естественные науки, хитроумные устройства, религия и вера, познание Себя и изменение сознания – все это выросло из старых практик. Различные школы заключали между собой союзы и обращались друг на друга, что приводило к жестоким воинам на нескольких фронтах. Орден Гермеса первым начал применять политику уничтожения к иным школам магии, но эта идея подобно пожару разошлась по магическим сообществам.

Постоянная вражда отвлекла магов от Спящих. Чума, голод и гонения распространялись среди обычных людей, со скоростью лесного пожара, когда Пробужденные забыли о них ради битв за относительные истины науки и магии. Спящие не нуждались в помощи враждующих волшебников, чтобы начать сражаться между собой (человечество всегда преуспевало в войнах), но жесткие битвы магов осквернили огромные площади Резонансом погибели, навлекая неисчислимые страдания как на Пробужденных, так и на Спящих. Грехи немногих

отравили каждого. А потому, Парадокс все сильнее сжимал возможности магии, а Спящие разочаровывались в магах.

Война Восхождения

Истинная война за сердца Спящих началась в 1325 году, когда объединение философов-ученых, Орден Разума, собрался под знаменем идеи о том, что одна общая истина будет лучшим выбором, нежели тысячи враждующих возможностей. Уникальные среди магических обществ того времени, они разделяли общие идеи и цели. Орден объявил войну «…Чародеям, Ночным Кровососам, Феям, Букам, Ведьмам, Дьяволам, Подменышам, Перевертышам и разнообразным Порождениям Ночи». Орден стремился разжать хватку сверхъестественного на человечестве, через превознесение науки и разума над магией и мистицизмом.

Каждая из Конвенций Ордена использовала различные способы для достижения общих целей. Крафтмасоны стремились найти общую систему в сферах влияния (также называемых Первоэлементами или Краеугольными Камнями). В то же время, солдаты Кабала Чистой Мысли присоединились к Инквизиции Спящих в охоте и уничтожении сверхъестественного, помогая им «Богоданной» магией. Даже на Дальнем Востоке императоры и сегуны спонсировали философов и ремесленников, что помогали им победить врагов. Наставники университетов и религиозные лидеры учили и молились превосходству человека над природой, и обрушиваясь на своих магических недругов. Смена взглядов с фантастических на рациональные отдалила Пенумбру от материального мира – упрочняя, тем самым, Барьер. Искатели Бездн прокладывали курсы в дальние земли, а Повелители Небес картографировали известный мир. Конкистадоры и колонисты принесли идеи Ордена Разума на другие континенты и другим нациям, уничтожая коренные культуры и заменяя их более приемлемыми верованиями. Начался Погром.

Прогресс был медленен, но неумолим. Хоть Парадокс и обрушивался на первые изобретения (летающие машины, пушки и механических солдат), настойчивость, неукротимость и незаметная пропаганда среди Спящих дали возможность вести человечество к более приемлемому мировосприятию. Процесс шел даже лучше, чем ожидали в Ордене, по мере того, как ученые Спящих хватались за намек и развивали их в полноценные отрасли знаний, создавая технологии и порождая идеи, которые Орден даже представить не мог. Боевые крылья Ордена продолжали выслеживать, убивать, перевербовывать и изгонять магов.

Маги искали козла отпущения – и, сначала, они обрушились друг на друга и окружающих их Спящих. По мере того, как человечество покидало их, а война и болезни распространялись по всему миру, даже Пробужденные других стран и континентов почувствовали наступление Ордена Разума, медленно, но верно двигающегося к своему видению

Единого Мира и Единых Взглядов. Наконец, маги поняли, что чего-то надо делать. Через 100 лет после основания Ордена Разума, три мага враждующих орденов – волшебник Ордена Гермеса, христианский чудотворец и наследник Древних – решили, что междоусобные битвы надо прекращать. С помощью других магов-единомышленников они странствовали по Земле в поисках других думающих так же, и собрали ассамблею Пробужденных для создания союза по взаимной защите от атак Ордена Разума.

Маги склонялись к идее личного «Восхождения» и восстановления магических чудес в мире и они использовали для этого свою магическую мощь. К сожалению, новообразованный Совет с самого начала был полон недостатков. Одна Традиция распалась, другая, фактически, покинула его, а внутренние разногласия продолжали бушевать. Многие Традиционалисты придерживались идей Совета, но Совету Девяти не хватало единства цели и философии, что имелось у Ордена Разума. Эпоха Мифов завершилась в пламени.

Эпоха Разума

Без сильного противника, Орден Разума принес в мир свое видение Восхождения. Орден стремился покорить и изменить все культуры, которые встречал. Во имя науки и прогресса было сделано немало хорошего, но со временем Внутренний Круг Ордена забыл о своих целях. Лидеры Ордена начали стремиться к эксплуатации ресурсов других земель и уничтожению «Дьяволопоклонников». Орден творил великие дела, но ради развития уничтожал целые цивилизации. Мир содрогнулся под ударом нововведений по древним обычаям.

Индустриальной Революцией воспользовались Нефанди. Они осознали алчность Ордена, и подтолкнули их к прогрессу за счет духа

людей. Всегда живущие на грани Мародеры начали появляться в огромных количествах, как, практически, «аллергическая» реакция на все более растущие ограничения магических возможностей. Традиции продолжали враждовать между собой или скрывались от солдат Ордена. Африканские и индейские шаманы подали жалобу Совету Девяти на эксцессы, творимые их европейскими собратьями во имя «колониализма», но были проигнорированы. Многие из них покинули Совет и вернулись в родные земли, чтобы умереть ил попасть в рабство вместе со своими народами. Орден Разума, реорганизованный в Технократию, получил все преимущества от разверзшегося хаоса.

Магическая отдача 1800-х, наряду с появлением двух новых (и непредсказуемых) Конвенций в Технократии – Инженеров Электродинамики и Дифференциальных Инженеров – дали Традициями дополнительное преимущество. Незаметные маги напомнили ошеломленному будущим миру о чудесном прошлом. Примитивизм, оккультизм, радикальное искусство, религиозное возрождение, этническое возрождение и магические общества захватили фантазии по всему миру, подтачивая парадигму Технократии.

Технократия пересмотрела свою миссию и цели. Искатели Бездн и Повелители Небес покинули Землю, чтобы защищать Горизонт от опасностей Глубокой Умбры. Последние следы веры и религии в новом Ордене были уничтожены, и началась гонка за новыми и лучшими механизмами – летательными аппаратами, автомобилями, танками, пулеметами и ядовитыми газами.

Мировая Война

Первая Мировая Война уничтожила самоуспокоенность Технократии. В первый раз они увидели широкомасштабные, ужасающие последствия использования их некогда благородных идей. Большая часть целого поколения молодых мужчин погибла в окопах, сражаясь за несколько метров земли. Пулеметы, ядовитые газы и другое оружие сделали войну еще более кровавой, чем прежде. В Технократии начался раскол – идеалисты хотели остановить или минимизировать урон, которому они позволили свершиться, а прочие пошли дальше на полной скорости, намереваясь подталкивать прогресс до предела. Нефанди в этом кровопролитии процветали, используя его для продвижения своих ужасающих планов. Кто-то подстраивал широкомасштабные бойни, используя их в качестве подношений своим злобным повелителям, но другие считали это приятным времяпрепровождением. Традиции использовали раскол в Технократии, используя свой новый плацдарм для исследования новых возможностей искусства и беллетристики.

Вторая Мировая Война внесла раскол как Совет Девяти, так и в Союз Технократии, так как и маги, и ученые разделились согласно национальным и политическим причинам. Внутренний Круг Союза единогласно проголосовал за поддержку Оси, как источника всемирной

унификации – более половины Симпозиума ушла оскорбленной. Даже наиболее верные Технократы работали против режима Гитлера, когда бездна жестокости стала очевидной. В Союзе бушевали чистки и вендетты, а со сборочных конвейеров сходили ужасающе эффективные боевые машины. Совет, искалеченный постоянными распрями и уходом Аль-и-Батин, вел внутренние войны с равной яростью. Многие Герметисты, Вербены и Сыны Эфира присоединились к Оси, а китайские и японские Акашийцы сражались между собой. Дифференциальные Инженеры игнорировали прямые приказы Внутреннего Круга и открыто поддерживали Союзников. Во время войны, сведенные с ума массовой гибелью миллионов от пыток и на поле боя, Пробуждались многочисленные Мародеры. Нефанди, в свою очередь, в этой бойне процветали.

Ходят слухи, что по мере роста числа потерь во Внутреннем Круге произошел свой внутренний конфликт. Технократы, поддерживающие Союзников, победили и объединились с Советом Девяти, чтобы изгнать наиболее могущественных Нефанди во Внешнюю Тьму. Как и военные союзы Спящих, этот распался, как только война закончилась. Голос революции в Технократии был заглушен, а Погром продолжился. Адепты Виртуальности, подвергнутые репрессиям за свое непослушание, ушли в Совет Девяти, заняв место Аль-и-Батин. Из-за хаоса и последствий война пострадали обе стороны. Гибель Адепта Виртуальности Алана Тьюринга пробила дыру в Барьере в виртуальную реальность, названную Цифровой Сетью, и открыла новый фронт Война Восхождения. Тени СМИ, загрязнения, военной и ядерной мощи развивались так, как хотели Технократы.

Технократия победила…

Технологии и научная мысль продолжают развиваться с огромной скоростью – и ни один человек не может за ними угнаться. Общество Спящих требует новых изобретений – новейших микропроцессоров, мобильных телефонов, лекарств, фильмов и так далее – а Технократия только и рада стараться. Спящие расширяют все доступные исследования в поисках объяснения всех граней вселенной, от наиболее распространенных свойств жизни до самых дальних границ вселенной. Практически все стороны видимой вселенной были поименованы, упорядочены и объяснены.

Традиции проиграли. Война Восхождения закончилась. По всему миру Цеха или уничтожаются, или идут на союз с Традициями ради выживания. Давно прошли те дни, когда Традиции могли атаковать Союз на своих условиях и надеяться на победу. Теперь они должны работать тихо, как можно более далеко от первых рядов, и с такой незаметностью, на которую они только способны. Сейчас они ведут войну за возможность человечеству самостоятельно определять реальность, и за собственное выживание.

… или проиграла?

С ростом развития знаний через научные методы, некоторые ученые Технократии заметили, что философия Союза, впервые обозначенная в 14 веке, не может объяснить или классифицировать все. Равно как не может и уничтожить эти странные факторы. С каждым годом этих ошибок становится все больше, и Технократии жизненно необходимо найти способ справиться с ними до того, как Традиции найдут способ использовать их – эти ошибки отмечают внедрение многих Эфиритских теорий в Консенсус.

Несмотря на теории Технократии, мистики продолжают развивать свою мощь, противопоставляя ее «законам науки». Спящие, изобретая чего-либо, иногда обгоняют Технократов, а ультратехнологические приборы ломаются из-за собственной сложности и необычности. Союз Технократии не может объяснить всего, и он боится, что объем недоступного объяснению будет только расти. Некоторые его члены ратуют за введение более суровых санкций против сверхъестественного, в то время, как другие желают найти и сотрудничать со иными группировками, не желающими покидать мир.

Наиболее жестокие удары исходят от самих Спящих. Технократия, изначально основанная для защиты человечества от сверхъестественных угроз и содействовать общему благу через распространение науки, зашла в следовании этому кредо слишком далеко, и продвигала его слишком слепо. Уничтожение магов и сверхъестественных существ идет потому, что того требует принятая века назад программа. Она лишила Массы любой возможности выбора, будучи убежденной, что Спящие недостаточно компетентны, чтобы управлять собственными судьбами. Однако это лишило Спящих и свободной воли, воображения и стремления к этому – всего того, что необходимо для создания изобретений и появления Просвещенных ученых. Мир «успокоился», вместо того, чтобы искать новые ответы и новые загадки. Спящие довольны и удовлетворены имеющимся миром. Перемены уничтожены решением Масс, заставив даже Технократию приспосабливаться к худшей обстановке. Традиции больше не могут принести магию в мир, которому она не нужна, но следующей может оказаться и Технократия, если ее собственное видение будущего будет обменяно на скучный, не меняющийся мир, где Спящие не требуют ничего большего, ничего нового и ничего иного.

Только время покажет, насколько повезет Союзу…

‹ Глава 6. Система и Сюжет | вверх | Глава 8. Повествование ›

Сиалис или левитра.

Все оттенки Тьмы

Глава 8. Повествование

По лицу Дела текли слезы, пока он нес Мелиссу в свое убежище. Стремясь доставить ее в безопасное место, он так сильно распахнул ногой дверь, что едва не сорвал ее с петель. Он даже не задержался у дверей своего Святилища – с раздирающим уши криком он уничтожил их собственной яростью. Положив Мелиссу на пол, он начал рыться в книгах, говоря сам с собой, потому что более винить ему было некого.

- Мы боги! – прокричал он. – Я правлю миром! **Ничто** здесь не происходит без моего замысла. Она не может умереть – я **не позволю** ей умереть! – Он срывал книги со стен и с полок. Он хватался за символы, чертежи, схемы и приборы. Раскрывая древние тома, он судорожно пролистывал их страницы – его мозг работал с лихорадочной скоростью. – Конструкты, духи, чудовища – **никто** из них мне не ровня. **Никто**. Я властелин собственной жизни! Я не раб случая… шальных пуль… тех же **дурацких** преступлений, что случаются со всеми прочими. Не я! Не мы! – Его глаза поднялись от страниц книги к телу Мелиссы. Кровь медленно вытекала из раны, оставленной в ее груди пулей. От этого вида слезы начинали течь вновь. – Нет, я должен сконцентрироваться. Сейчас на это нет времени. Ни одной лишней секунды.

Он вернулся к книгам и прочитал несколько глав, кивая себе то тут, то там. В его воспаленном разуме магия начал обретать форму. Через двадцать минут чтения он отложил книгу и осмотрел комнату, желая убедиться, что у него есть все необходимое.

Он знал, что ему надо сделать. Дел быстро прошел по комнате, собирая все, чтобы было ему нужно. Положив все это рядом с ее телом, он быстро посмотрел на него и вздохнул про себя. – Я не могу жить без тебя. Я не буду жить без тебя. – Взяв нож, он начал срезать с нее одежду, стремясь не поцарапать кожу. – Скоро, любимая, скоро.

Вытянув из-под нее испорченную одежду, он отбросил ее в сторону и расположил тело в нужной позиции – ноги раздвинуты, руки разведены, голова запрокинута. Он пробормотал себе, стремясь увериться в правильности своих действий. – Да, именно так. Скоро ты вернешься ко мне. – Он снова взялся за нож и начал вырезать символы на ее осквернённой плоти, тщательно проверяя, чтобы все они были правильными и на своем месте. В течение следующего часа он работал, покрывая ее узорами от головы до пяток. От того, что он делал, его глаза горели диким огнем, но он продолжал. Завершив работу, он встал и осмотрел ее, раз за разом проверяя, все ли он сделал правильно. Убедившись в этом, он медленно нарисовал вокруг нее меловым порошком правильный круг. Мел начал впитывать медленно текущую, сворачивающуюся плоть. Другой, больший круг, заключил в себе первый. Дел проверил, чтобы они были правильными. Хранимым в сумочке серебряным порошком, он нарисовал знаки и символы силы, которые собирали энергии вокруг ее тела и не давали духу отлететь. Смоченным пальцем он начертал серебряные символы на ее теле и на полу внутри кругов. Каждый шаг требовал всей его концентрации. Наконец, он взял четыре черные свечи и расположил их на каждом ее суставе, после чего установил около ее головы красную. Произнесенное шепотом заклинание разожгло их, а потом он начал скандировать. Из глубин его груди исходили

гортанные, нечеловеческие звуки. – Унувэй, вин`вог-га, султей, урла. – Раз за разом он повторял он эту простую, но гибельную фразу.

После шестого раза свет приутих, огни свечей опали. Содрогаясь, Дел испуганно окинул взглядом комнату, когда в воздухе раздался шипящий голос. – Чего ты желаешь? – произнес он. – Чего ты желаешь? – повторил он, почти как эхо.

Дел собрался и заставил свой пересохший рот говорить. – Я хочу, чтобы она вернулась. Верни ее мне.

Комнату наполнил сухой смех. – Лишь это? Очень хорошо. А моя оплата?

Покачав головой, Дел, уверенный в своей жертве, произнес громче. – Все, что пожелаешь.

Неожиданно, весь свет покинул комнату. Несколько секунд спустя он вернулся с неожиданной вспышкой. На полу была Мелисса. Она сидела и осматривала свое тело. Она медленно провела руками по своей теперь безупречной коже. Взяв Дела за руки, она притянула его к себе. – Иди сюда, любовь моя. Нам предстоит многое.

Глава 8. Повествование
В начале…

Задолго до появления писаного слова – задолго до появления записей, книг, компьютеров и видеокассет – люди собирались вокруг костра и рассказывали друг другу истории. Они делали это, чтобы избавиться от страха перед тьмой, для отдыха, для обмена информацией, для наставлений и для развлечения.

Давайте расскажем друг другу историю.

Я расскажу вам о маге, растущем в мощи, обучающемся выживать и приспосабливаться к миру, который стал совершенно чуждым, хоть и очень знакомым. Вы расскажете мне об его приключениях и несчастьях, об уроках, которые он должен выучить, о местах, которые он посещает, и о людях, с которыми встречается. Я сплету из ваших слов гобелен того, что он делает, что он чувствует и что говорит. Мы создадим эту историю вместе, и вместе мы увидим, чем она кончится.

Звучит интересно?

Тогда слушай.

Ты не думай, повествование может оказаться сложным делом. Оно требует часов размышлений, изучений, прописывания сюжета и составления планов. Оно требует быстрого и гибкого разума, способного реагировать на каждый план и идею персонажа. Оно требует особого стиля.

Но когда это все доводит историю до конца – когда персонаж стоит и радуется или сидит, пораженный видом какого-либо чуда – то затраченные время и усилия стоят того.

Тогда вы действительно становитесь Рассказчиком.

Кто такой Рассказчик?

Рассказчик – это основа игры в **Мага**. Когда игроки исполняют роли своих персонажей, Рассказчик управляет всем и всеми прочими в игре. Когда персонажи заходят в круглосуточное кафе, то именно рассказчик говорит за официантку, бармена и за реднеков, которые практически полностью уверены в том, что персонажи замышляют что-то нехорошее. Когда персонажи ведут бой, Рассказчик – при помощи кубика – управляет действиями, контролирует оппонентов, определяет, когда появляются (и появляются ли) подкрепления и что происходит, если все выстрелы, сделанные в этот ход, уходят в молоко. А когда они проводят какой-либо могучий ритуал, то обсуждается и реализуется он с помощью опять-таки Рассказчика.

Звучит, как будто возиться надо будет много, и это так. Повествование – не то, чем может заниматься каждый. Но в этой главе вы найдете инструменты, чтобы стать хорошим Рассказчиком. Мы покажем вам, как заложить фундамент игры идеями и темами, построить стены затягивающими историями и мини-сюжетами, а потом – создать вздымающиеся арки развития и образов.

Некоторые «Да» и «Нет»

До того, как мы обратимся к глубоким загадкам выбора тем, построения хроник, рассказа историй, образам, специальным эффектам и прочим классным штучкам, давайте поговорим о некоторых основных вещах, к которым Рассказчик должен стремиться или избегать, чтобы создать хорошую историю.

Используй правила – не давай им использовать тебя

Правила – инструмент, который помогает вам и игрокам определять, что произошло. Они не нужны для всего, и они не альфа с омегой игры. Когда они не имеют смысла – меняйте их. Если они вам не нравятся – забудьте о них. Не давайте им больше власти над историей, чем ее есть у вас.

Говоря иначе, не давайте правилам встать на пути рассказывания хорошей истории.

Не говорите – показывайте.

Используйте все чувства персонажей, чтобы показывать им окружающий их мир. Описывайте им то, что они видят, слышат,

осязают, чувствуют и обоняют. Поощряйте игроков к тому же. Когда они хотят поговорить с кем-то, пусть они это отыгрывают. Когда они делают что-то, пусть они описывают, как они это делают. Пусть они продумывают действия, манеры и эмоциональные отклики. Пусть они все время чувствуют мир вокруг своих персонажей и как они с ним взаимодействуют

Поддерживайте скорость игры

В неделе 168 часов. Поэтому, когда вы играете – вы должны играть. Оставляйте все дела, вроде распределения опыта, назначения следующей встречи, вопросов о персонажах и правилах, вне игры, если это возможно. Потратьте все время до начала игры, чтобы разобраться с этими вопросами или создать интересных персонажей. Потратьте полчаса или около того после игры, чтобы дать игрокам разобраться с опытом и ответить на их вопросы о ходе игры. Не тратьте на это драгоценное игровое время.

Игроки должны участвовать

Задавайте своим игрокам вопросы об игре, и выслушайте их ответы. Пытайтесь, если то возможно, внести истории и дополнения своих персонажей в игровой мир. Это значительно облегчит вам построение мира. Будьте уверены, что их персонажам есть чем заняться. Хоть праздные руки и не сделают ничего дурного, скучающие игроки могут убить хронику.

Храните записи

Записывайте все, что вам может показаться важным по игре. Если вы говорите, что Адепт Виртуальности любит курицу-гриль, запишите это. Если вы подкидываете персонажам намек на Нефанди, запишите это. Если они нашли адрес логова врагов, запишите это. Ноутбук очень в этом помогает, если вы можете себе его позволить. Если нет, то держите в наборе инструментов Рассказчика пачку бумаги и карандаши.

Готовьтесь к сессиям заранее

Многие Рассказчики любят играть быстро и легко, готовясь к сессии лишь немного, а затем полагаясь на импровизацию. Это дает им немалую гибкость в процессе игры, но может убить, как Рассказчика по **Магу**. **Маг** – настолько свободный и гибкий игровой мир, что Рассказчик может быть поглощен тем, что может быть предусмотрено, управляемо и обдумано без какой-либо предварительной подготовки. Хоть эта гибкость и не дает иногда подготовиться заранее, есть некоторые части, которыми Рассказчик может распорядиться предварительно и облегчить себе жизнь. Эти части включают в себя персонажей, которых, как известно Рассказчику, скорее всего, встретят персонажи игроков, места, в которые, как известно Рассказчику, они, скорее всего, пойдут, и непредвиденные обстоятельства для того, что

персонажи игроков, скорее всего, будут делать.

Не поддавайтесь стереотипам

Вспомните, сколько раз вы видели в играх по **Магу** Адепта Виртуальности – анархиста, бесчувственного Человека в Черном, неопрятного охранника и щепетильного бюрократа. Если вы можете подсчитать эти встречи на пальцах обоих рук, то вы, скорее всего, слишком часто используете стереотипных персонажей. Перепутайте все карты. Попробуйте создать Человека в Черном, фанатеющего от Grateful Dead, ненавидящего агентов служб по борьбе с наркотиками и тайно влюбленного в одного из персонажей. Или бюрократа, который действительно пытается помочь людям, прорывающегося сквозь волокиту и бумаги в случаях, которые он считает достойными. Посмотрите, как персонажи будут реагировать на бдительного и щепетильного охранника, молчаливого бармена, которому просто наплевать на их проблемы, или компьютерщика-ботаника, у которого есть личная жизнь. Эти люди будут персонажами, которых ваши игроки запомнят. Пусть ваши персонажи будут разнообразными и интересными, и это будет поддерживать в персонажах напряжение и интерес.

Не выходите за пределы своих возможностей

Хоть вам и не стоит бояться расширять свои возможности, вы должны знать, что вы можете лучше всего. Если вы знаете, что лучше всего создаете истории в стиле «пушки и кровь» и не способны на загадки и тайны, не стройте хронику в стиле Эркюля Пуаро или Агаты Кристи. Если вы попробуете – вы будете жалки, и таковыми будут ваши игроки. Конечно, вам не стоит бояться нового. Но вам стоит использовать новые варианты в контексте хроники, имеющей иную тональность. Например, если вы ведете детектив, но никогда не пробовали устраивать боевики, не стесняйтесь попробовать (конечно, помня об игроках). Если у вас все хорошо получилось, а игрокам понравилось, то вы всегда потом можете начать более ориентированную на бой хронику. Если вы решите, что этот стиль не для вас, то большого вреда этот момент не принесет, и вы без проблем сможете продолжить свою оригинальную хронику.

Не подавляйте своих игроков

Никто не любит тиранов, а Рассказчик может стать им, даже не желая того. В руках Рассказчика - высшая власть, но она должна быть употреблена для того, чтобы развлекаться. Если вы настаиваете, что это ваша игра, а игроки должны делать то, что он скажет, то это будет сугубо ваша игра. Хоть игры с одним игроком и могут быть интересными, то к играм без них это совсем не относится… либо, они не более интересны, чем занудный роман.

Не будьте скупцом… но и мотом тоже

Это предупреждение относится ко всему – информации, наградам,

почестям, критике, успехам и неудачам. Если вы заставляете игроков потрудиться, чтобы достичь чего-то, а потом, в последний момент, отрицаете эти их достижения, то игроки почувствуют себя обманутыми. Однако, если какие-то вещи будут доставаться им без усилий или ощущения достижения, то они опять будут чувствовать себя обманутыми. Балансируйте между голодом и пиром, и ваши игроки вас поблагодарят.

Не нервничайте

Когда игроки выдают вам крученый мяч, когда персонаж встает и неожиданно откалывает нечто невероятное, когда карточный домик разваливается у вас на глазах – расслабьтесь. Объявите передышку, сделайте глубокий вдох, соберитесь с мыслями и подумайте, что может произойти потом. Объявить передышку лучше, чем обрывать игру. Когда вы начнете повествовать, сюрпризы будут происходить постоянно, но по мере набора вами опыта, вы сможете предсказать, что будут делать ваши игроки, и вы будете справляться с этим лучше. Кроме того, вы обнаружите, что опыт улучшит ваши навыки импровизации при столкновении с неожиданными ситуациями. Если дела в хронике начинают идти слишком туго, оставьте ее и поводите пару недель что-нибудь другое. Это даст достаточно времени, чтобы в ситуацию вмешался кто-то еще, или чтобы поводить одиночные сессии.

Вдохновения и начала

Маг, по сути своей, игра об идеях – как они меняют нас, как их меняем мы, о границах, которые мы накладываем на них, о границах, которые на нас накладывают они, а также о том, как их совместная работа меняет саму реальность. И потому очень удачно, что каждая хорошая хроника по **Магу** начинается с одной-двух идей. Они могут появиться после прочтения этой книги, или какого-то из дополнений, чего-то, что вам покажется особенно интересным. Они могут придти из прочитанных вами книг, просмотренных фильмов, понравившихся комиксов. Может быть, мир требует больше приключений, или вы не удовлетворены тем, что видели или читали. Они могут быть придуманы лично вами, либо быть упомянутыми кем-то и затронувшими вас. Вдохновить могут даже песни. Откуда бы они ни исходили, перед тем, как начинать хронику вам понадобятся идеи.

Перед тем, как начать думать над идеями, вам может понадобиться определиться, кто будет у вас играть. В идеальном варианте, у вас есть достаточно друзей-игроков, которых вы можете пригласить, которым нравится сюжет вашей игры, которые создают подходящих для игры персонажей и которые сотрудничают с вами, понимая традиции игры и ее ограничения, что и делают вашу игру живой.

В реальности такие ситуации редки, и это означает, что вам может понадобиться идти на компромисс. Если сюжет вашей игры вращается

вокруг Техномагов Традиций и их попыток наладить общение с двоюродными родственниками из Технократии, а один игрок создает Акашийца или технофобного Толкователя Грез, то кому-то придется пойти на компромисс. Кто это будет – зависит от обстоятельств. В данном конкретном случае, вы можете изменить сюжет – предоставленные игроками персонажи отнюдь не невозможны в игре. Для того, чтобы ввести Акашийца, понадобятся совсем небольшие доработки. Вы можете предложить выйти современным мастером кун-фу, вроде Чоу Юн Фата или Джеки Чана. С Толкователем Грез будет сложнее – вам, возможно, придется попросить игрока создать другого персонажа. Но если игрок желает работать с вами, то вы сможете заставить работать и персонажа. Для начала, можно убавить обороты технофобии или дать персонажу некоторые очень сильные связи с кем-то из других персонажей, чтобы он просто не ушел недовольным.

Конечно, если все ваши игроки желают играть Толкователями Грез, Герметистами или Вербенами, то вам придется пойти на большие компромиссы. Фактически, в таких обстоятельствах вам может понадобиться создать новый сюжет игры – может быть, о безнадежном сражении с Технократией, или группе «анахронизмов», которым пришлось пойти на неприятный союз с Технократами из-за большей опасности.

Необходимо, также, еще и поговорить с персонажами о том, в какую игру они хотят играть. Если вы хотите спокойную игру о самопознании и личном ужасе, а игроки хотят гонять Технократов мокрыми полотенцами, то ожидания и приспособление под них потребуется обсудить.

Слушайте своих игроков

Вам придется выслушивать игроков во время игры, но более всего их стоит слушать до ее начала. Игрокам придется заниматься определенными вещами, которые они хотят делать, видеть места и события, которые они хотят видеть, и думать над идеями, которые, по их мнению, образуют хронику – прямо как вам. Хоть вы вряд ли сможете удовлетворить каждый их каприз, вы не узнаете о них, если не поговорите с игроками об их желаниях.

Конечно, вашим игрокам не обязательно получать все, что они хотят – иногда их пожелания будут означать, что вас не порадует игра. И в чем тогда ее смысл? Однако, отрицая их пожелания, вы не дадите развлекаться им. Хроника, обычно, это компромисс между вашими желаниями и желаниями игроков, конечная цель которого – удовольствие для всех.

Храните записи

Все хорошие Рассказчики соглашаются с необходимостью хранить записи, особенно в начале хроники. Записываете ли вы их в блокнот

или наладонник, или сохраняете базе данных персонального компьютера, записи могут помочь вам позднее. Записывайте образы персонажей, то, что озарило вас на прогулке, обрывки подслушанных и показавшихся вам полезными диалогов, взаимодействия между незнакомцами на улице, даже названия магазинчиков, которые вы можете захотеть ввести в игру. В зависимости от вашей памяти и стиля, эти записи могут быть обрывочными, тщательными или чем-то средним. Им стоит меняться по мере необходимости.

Умирающая магия

Теперь, когда у вас есть идеи о сюжете хроники, вам нужно какое-либо место, где будут происходить ее события. Вам нужно место для своих историй, которое покажет чудеса и мощь, пропитывающую **Мага**, которое будет отражать тему и структуру вашей хроники, а также выведет их в явный фокус. Помните и о некоторых вещах, составляющих Мир Тьмы, при описании местностей, в которые может занести персонажей. Они включают в себя следующее:

Потеря надежды

В Мире Тьмы надежда еще не умерла, но определенно находится на жизнеобеспечении. Были обрушены мечты и разрушены жизни (часто, как кажется, без явных причин) у стольких людей, что большая их часть больше не имеет ни мечтаний, ни устремлений. Для некоторых, даже пережить один день – уже слишком большая надежда.

Тайные организации

За власть над Миром Тьмы бьются множество тайных обществ и организаций. Вампиры правят городами через сети агентов и упырей. Технократия имеет влияние на все – от образования до СМИ. По различным правительственным и корпоративным группам до сих пор разбросаны агенты Традиций, тянущие за рычаги и влияющие на события. Сотни маленьких тайных организаций сражаются за власть над всем – от местного полицейского участка до крупнейших корпораций. Все эти группы тратят время и силы на достижение своих целей, противостоя тем, кто выступает против них (или они думают, что выступают против них), и изучая тех, о ком не знают ничего. Большая часть этой энергии уходит в свисток, создавая некоторый объем обычной паранойи и подрывной деятельности в тех агентствах и корпорациях. И эти группировки истощаются.

Говорят, что Земля умирает

Мир Тьмы медленно скатывается в энтропию. Дождевые леса гибнут, города превращаются в руины, а моря умирают под грузом десятилетий загрязнения и плохого управления. Даже самые отдаленные по времени от текущего дня кошмары экологов нашей вселенной или уже реальны в Мире Тьмы, или быстро становятся таковыми.

Конец известного нам мира

Новое тысячелетие принесло с собой истории о гибели и напастях, а также предсказания о худшем. Даже у Технократии есть «Предсказатель Апокалипсиса», говорящий о возможной гибели Земли в ближайшие несколько лет. Лихорадка вокруг смены тысячелетий сильно ударила по Миру Тьмы, и сложно не замечать знамения приближающегося Конца Времен. Некоторые отрицают их, кто-то ими наслаждается, некоторые стараются не сдаваться, постоянно думая, почему их это волнует.

Это – ядро Мира Тьмы: гибнущее величие, тихое отчаяние и яростное насилие. Ваши города должны быть темными и мрачными, полными разрушенных построек, заколоченных домов и закрытых магазинов. Трущобы опасны, спальные районы бездумны, а офисные здания лишены надежды.

Надежды и перемены

Но **Маг** больше, чем отражение отчаянной безнадеги. Он рассказывает и о магии, загадках, чудесах и надеждах. Пробужденные – агенты перемен, люди с необычайными способностями, живущие в мире бессильных, чтобы дать своим желаниям жизнь, чтобы принести шанс тем, кто его не имеет – и ваши описания должны включать в себя и этот аспект. Покажите вашим игрокам древний университет, борющийся за жизнь, но все еще полный скрытого величия и мудрости. Покажите им общину в городе, изгоняющую с улиц насилие и жестокость, держащие их в своих руках ранее. Дайте им парк в центре города, забытый людьми, но населенный ныне Чудесным Народом и волками-оборотнями. Пусть эти места будут обильными и убогими, но обладающими каплей дикой красоты.

Место «базирования» вашей хроники – важное решение, но на вас не должно давить чего-либо, кроме вашего воображения. Ваша хроника может идти в Токио, на берегах Тунгуски или обратной стороне Луны, если вам захочется. Никакая демографическая статистика не говорит, что какой-нибудь провинциальный городок не может быть очагом активности Пробужденных. Маги идут, куда хотят, где они нужны или куда их несут их судьба. Может быть, ваш родной город является узлом потоков энергии и оккультных сил, или, может быть, давным-давно шаман Толкователей Грез похоронил тут ужасающее зло, которое по сей день искажает магию в городе и его окрестностях. Эта побочная информация может и не играть важной роли в вашей хронике, а может и играть.

Другое, что не должно вас беспокоить при использовании родного города в качестве места действия хроники, это детальная точность. Если в вашем городе нет высокотехнологичного индустриального района, но вы хотите вести хронику, сосредоточенную вокруг Технократии, разместите на окраинах города технологические центры или офисные парки. Если в определенной сцене вам потребуется зоопарк, то создайте его - в городе, или неподалеку. В конце концов, Мир Тьмы – отражение нашего мира, а оно не должно быть детально точным. При таком изменении можно плотно вдолбить идею, что вселенная персонажей – не совсем такая, как у нас, и не всегда дела идут аналогично нашим.

Хроника веков

Итак, у вас есть зачатки идей того, что вы хотите сделать, группа игроков, которые имеют представление о том, во что они хотят играть, и у вас есть место, где будет проходить хроника. Теперь пришло время подумать о самой хронике.

Хроника – это огромная история, стоящая за игрой Рассказчика. В отличие от кампаний в других играх – эпизодичных и, зачастую, лишенных структуры – у хроники есть четкий каркас. У нее есть определенные начало, середина, кульминация и завершение. То есть, она подобна роману или серии романов, хоть это сравнение и очень свободное.

У хроники нет определенной длины. Скорее, она должна длиться достаточно, чтобы рассказать определенную историю или серию историй. Хроника, описывающая последние дни падшего Кабала, может длиться только шесть сессий, и содержать от двух до четырех историй. А хроника о возвышении и падении определенной Часовни может занять годы игры, и десятки или сотни личных историй. Все зависит от того, насколько велики ваши цели, и чего вы хотите добиться. Если вы не уверены, сколь долго собираетесь водить, то подумайте о меньшем. Выберите один город, определенную тему, простую цель. («Эта хроника о том, как группа магов Традиций обнаружила намерение группы

перешедших на сторону Нефанди Биоинженеров опустошить Третий Мир при помощи генетически измененного зерна, и что они в связи с этим сделали. Тема о защите природы, а также о том, что кажущиеся надежными действия могут натолкнуться на опасные препятствия»). Если вы хотите вести долгую игру, думайте о большем. («Эта хроника о смешанной Часовне, желающей исправить вред, причиненный магами Спящим, а также, при возможности, доставить ответственных на суд. Она затронет зарождение Часовни, ее рост в силе и, с течением времени, развращение и роспуск, примерно за сто лет или около того. Тема – служение и ответственность»).

Очень важно и то, что хроника имеет, фактически, завершение, место, где история заканчивается. Хоть потом и могут быть хроники, основанные на событиях прошедшей хроники, они совершенно отдельны. Они рассказывают другие истории, хоть некоторые персонажи и места могут остаться прежними.

Хроники базируются на теме - некой идее или мысли, которая собирает истории хроники в единое целое. Тема не обязательно должна быть центральной в каждой истории, и не должна препятствовать другим, меньшим темам общей или личной истории. Но это нить, которая встречается во многих историях хроники, и задает ей общую тему и настрой. Некоторые особенно полезные в хронике **Мага** темы включают в себя:

С большой силой приходит большая ответственность

Маги обладают огромной силой – это несомненно. Даже ученики способны на то, что ошеломит и поразит Спящих. Персонажи – новые ученики, только учащиеся владеть своими силами, и только начавшие чувствовать тот груз, который эти возможности на них наложили. Обычные темы включают в себя жертвы, честь, надежду и ответственность.

Война Восхождения

Хоть Война Восхождения, фактически, завершена, некоторые Кабалы и Часовни отказались сдаваться, ведя отчаянную войну за возможность изменить весь мир под свои взгляды. Одни дерутся потому, что они могут и знают только это, другие – потому что у них слишком много энергии (физической, эмоциональной или магической) было потрачено на войну, чтобы можно было остановиться. Третьи – потому что им нечем больше заняться. Какой бы ни была причина, битва, которую они ведут, выглядит безнадежной. Такая хроника хорошо подходит для персонажей, которые хотят много действия, и не слишком задумываются о выживании персонажа. Вероятные темы включают в себя верность, отвагу, жертвы и ужасы войны.

Пешки судьбы

Маги – властелины бытия, управляющие своим окружением, своими действиями и судьбами. Но так ли это? Персонажи были Пробуждены с какой-то целью, на что не раз намекалось, но не доводилось прямо до их внимания. Их Аватары могущественны, многие имеют преимущества, вроде Дополнений Греза или Судьба. Персонажи могут восставать против своих судеб, или следовать им, но то, что им было предначертано, всегда будет на них влиять. Темы для этой хроники могут включать в себя предопределенность против свободной воли, независимость, бунтарство и гордость.

Поиск Восхождения

Многие маги до сих пор преследуют личное Восхождение, хоть они и не знают точно, чего искать. Персонажи стремятся к Восхождению активнее прочих, возможно, слишком активно. Тема задает вопрос о том, на что пойдут персонажи ради получения неведомой награды. Какую цену они заплатят – что они совершат – ради обретения Восхождения? Темы этой хроники могут включать в себя алчность, искупление, совершенствование, человечность, верность и сочувствие.

Исследование неведомого

Спящие могут думать, что мир картографирован и изучен целиком, но маги и Технократы знают лучше. Персонажи – маги-исследователи, изучающие наиболее отдаленные уголки мира и путешествующие в иные, если позволит случай (и они могут пройти через Барьер). Во время своих путешествий персонажи обнаружат страшные тайны, чудесные возможности, и, возможно, решения своих (или чьих-то еще) проблем. Обычные темы включают в себя ответственность, этику, исследование и страсть.

Раскрытие древних тайн

Персонажи ищут древние загадки – реликвии древних цивилизаций или магов, манускрипты мистических знаний и другие источники мощи. Они могут использовать найденные сокровища сами, передать их более опытным в нейтрализации или использовании их, либо пытаться уничтожить их, чтобы не допустить попадания не в те руки (Технократы особенно часто выбирают последний вариант). Этот тип хроники использует не только темы открытия и исследований, но и зова мощи и множества ее соблазнов. На также может нести ужас изучения того, что Человеку Знать Не Положено, а также вопросы того, как персонажи будут управляться с Тем, Что Не Могут Контролировать.

Оковы отрицания

Некоторые маги наслаждаются Пробуждением и новообретенными силами, а другие пытаются отказаться от своих способностей и наследия, желая остаться «нормальными». Но Пробуждение – не то, от чего можно избавиться, и оно будет властвовать над человеком всю его жизнь, как только он ступит на путь мага. Персонажи по любой причине отказываются от этого факта, и пытаются при любых обстоятельствах вести нормальную жизнь. Конечно, у жизни есть способы показать, насколько она становится необычной после Пробуждения. Обычные темы для этой хроники включают в себя мистику, верность семье, ответственность, чудо, отказ и иллюзии.

Накопление сил

Персонажи – члены одной из сохранившихся могущественных Часовен, строящие схемы и планы по получению силы во внутреннем совете Часовни. У них может быть свое мнение о том, как должна управляться Часовня, или они могут поддерживать своего Мастера, стремящегося к лидерству в совете. Эта хроника использует внутреннюю политику со стороны силы, интриги и предательство в залах Часовни, при царящем снаружи хаосе. Для нее подходят темы доверия, дружбы, развращения и верности.

Защитники человечества

Хоть Конвенции Технократии и объявляют себя защитниками Масс, они не единственные Пробужденные, занимающиеся этим. Игроки играют за молодых магов, охраняющих местную общину или город, желая защитить Спящих от множества опасностей, обитающих в ночи. Конечно, бывает сложно сказать, какие обитающие в ночи Мира Тьмы твари злы, какие сбились с пути, а какие – просто голодны. А еще сложнее сказать, кто, из желающих вам помочь делает это из альтруизма, а кто преследует собственные цели. Обычные темы включают в себя мощь, честь, развращение, верность и предательство.

Выковывание связей

Во многих играх предполагается, что группа персонажей просто существует, часто без какой-либо определенной причины. Персонажи держатся друг друга потому, что так приходится – иначе игра полетит к чертям. Хоть это псевдоединство и работает для каких-то игр и для каких-то тем, но лучше всего организовывать партию так, чтобы у персонажей были причины (и преимущества) для работы вместе. Кабалы существуют именно по этой причине – давать персонажам общую сферу деятельности, цель и группу, к которой они могут принадлежать.

Конечно, перед тем, как они почувствуют себя частью Кабала, его надо создать. То есть, вам и вашим игрокам нужно его придумать. Кабал должен быть общим творением. Если вы создадите Кабал и распишете все роли в нем единолично, то он будет подавлять ваших игроков, и они будут чувствовать себя очень неуютно. Дать несколько указаний, а также то, что вам может понадобиться – хорошо. Но отдавать приказы – уже плохая идея.

Создание группы

Первое, что вам надо определить – зачем группа собралась. Свело ли их вместе какое-либо несчастье, или они были собраны с какой-то целью? Они – нужные люди, оказавшиеся в нужном месте, в нужное время по хорошей причине? Или они случайные люди, оказавшиеся не в том месте и без хороших причин? Некоторые причины, по которым маги собираются в Кабалы, включат в себя:

Инструменты Часовни

Персонажи – низкого полета члены одной из немногих оставшихся могущественными Часовни на Земле, собранные в независимый Кабал советом Часовни по неизвестной причине. Группа будет иметь доступ к серьезной магической – и, возможно, светской – мощи, если сумеют убедить Часовню о необходимости в этом. Но она же будет и подчиняться желаниям создавшего ее совета, равно как и политике, неотъемлемой от любой крупной организации.

Оружие Мастера

Аналогично предыдущему варианту – персонажи являются Учениками одного из немногих оставшихся на Земле Мастеров (или тех немногих, кто свободно может проникать сквозь Барьер). У этих персонажей будет значительно меньше поддержки в плане чистой силы, но иметь покровителем Мастера – тоже немало. Однако, им не придется и вариться в политических интригах Часовни, что делает этот вариант подходящим для игроков, не любящих игры с политикой.

Брошенные Ученики

Этот Кабал попал в беду, когда их Мастера убили или ему пришлось срочно отступать за Барьер. Теперь эти маги просто пытаются выкарабкаться, обладая, при этом, невеликими силами и еще более невеликими знаниями. Эта концепция великолепно подходит для группы молодых игроков. Им не нужно много знать о Мире Тьмы, потому что их персонажам тоже известно немногое (а один-два опытных игрока могут играть роли служителей пропавшего мага, либо его не очень сильных союзников). Это также может быть интересно для знающих игроков, которые могут еще раз попробовать, каково это – быть начинающим, без особых знаний и сил.

Жертвы катастрофы

Некая катастрофа принесла с собой отдачу в виде Пробуждения - люди с сильными латентными Аватарами попали в ситуацию, в которой им приходится рассчитывать на свои зарождающиеся магические силы, чтобы выжить. Идея такого Кабала хороша для группы игроков, недавно ознакомившихся с Миром Тьмы, поскольку персонажей не найдут достаточно долго, если они не будут пользоваться своими способностями излишне явно. Чтобы быть уверенным, что эта группа незнакомцев – сведенных вместе катастрофой и их уникальным опытом – не распадется, как только опасность пройдет, потребуется очень аккуратное построение персонажей и истории.

Повелители города

Игроки – единственные Пробужденные в маленьком городе. Может быть, они переехали туда откуда-то еще после обучения, возможно, их Мастера уехали (или неожиданно пропали), оставив их «у руля». Они могут даже быть Сиротами-самоучками. Как бы то ни было, они обнаруживают, что являются единственными волшебниками в городе Спящих и других сверхъестественных созданий. Не имея какой-либо поддержки, они сами должны о себе позаботиться. Этот тип Кабала требует тщательной проработки окружения. Без помощи, по меньшей мере, поначалу, персонажей нельзя закидывать в совершенно враждебную обстановку, иначе они и ночи не проживут.

Изгои

По какой-либо причине, у персонажей нет иной группы, которую они могли бы назвать домом. Это могут быть маги, изгнанные из Традиций (что в наши дни может плохо кончиться). Агенты Технократии, которые «уволились» или Пустые, которые или оставили или были изгнаны из своих клик. Они могут даже быть несколькими выжившими Сиротами. В любом случае, выжить можно только группой, и всем нужно с кем-то общаться.

Общий враг

Кто-то желает получить скальпы персонажей. Это может быть кто-то, кого они знают, или кто знает их. Как бы то ни было, они объединились, чтобы найти и уничтожить общего врага. Эта концепция требует серьезной предигровой подготовки – подумать, почему враг желает их смерти и что они могут ему противопоставить. Это, также, задает сильный тон всей хронике. Хоть сражению с врагом и не будет посвящена каждая история, он всегда будет преследовать персонажей.

Для каждого Кабала нужно решить один вопрос – какое количество внутреннего манипулирования, предательств и измен будет прощаться или спускаться с рук. Опять же, эту грань игры необходимо обсуждать с игроками. Некоторые люди любят забавные истории о друзьях, обманывающих друг друга и втыкающих друг другу ножи в спину, но других такое поведение может расстроить. Третьи любят предательство, пока оно не касается их. Решение группы не должно засчитываться за какое-либо правило. Вместо этого, лучше помнить об общем мнении при создании персонажей. При тщательном, с самого начала, создании личности и амбиций персонажей, Рассказчик может помочь предотвратить несогласие в рядах игроков, либо стимулировать их.

У каждого есть роль, которую он может играть

Когда Рассказчик и игроки создают персонажей, они часто забывают об одной вещи – подумать, какую роль в партии будет играть каждый персонаж, какие уникальные силы (и слабости) они дадут группе. В реальности, каждая группа людей не обязательно включает в себя тех, кто умеет сражаться, великолепно обращаться с компьютером, лечить или домушничать, для решения проблем, с которыми она может столкнуться. То же относится и к Кабалу. Но специально подобранная группа, в отличие от собранной обстоятельствами, будет настроена для максимизации возможностей.

Но маги, в некотором плане, больше, чем люди, и их несет на таких волнах судьбы и предназначения, какие никогда не испытает большая часть смертных. Это временами влияет на их действия и обстоятельства. Поэтому не стесняйтесь прорабатывать с игроками явные роли, которые персонажи играют в группе.

Одна из причин определить роль, которую будет играть в группе персонаж – быть уверенным, что никто не будет привлекать к себе максимум внимания или будет отбирать все «экранное время». Вообще, вы должны дать каждому персонажу проявить себя – сделать если не что-то славное, то, хотя бы, важное. Сделать это гораздо легче, когда каждый персонаж что-то делает лучше, чем другие члены Кабала. Но специализация – не единственное, что должно выделять персонажа. Каждый из них должен быть в Кабале по какой-то причине.

Какие роли нужны, кому их давать, и насколько они важны –

сложный вопрос. Хроника, посвященная мистике и загадкам, будет иметь иной набор ролей, нежели хроника Умбрального путешествия. Обычно, у каждого персонажа должна быть первичная роль и одна или несколько вторичных. Чем меньше персонажей, тем больше у них должно быть ролей. Вы должны помнить об этих ролях при создании историй и ведении хроники (а также создании персонажей), но причин их записывать нет – может быть, только в описаниях хроники. Роли созданы вам в помощь. Никто не восстановит благодаря им Силу Воли, они не высечены на каменных плитах (а в некоторых хрониках ожидается, что по ходу времени они будут меняться и развиваться), и – что уж точно – не должны рассматриваться, как смирительные рубашки.

Ниже приведен список наиболее часто встречающихся на играх ролей, но он не претендует на полноту. Большая часть этих вариантов отображает занятия персонажа, а не черты его личности. Хоть выбрать тип личности (то есть, убедиться, что в группе есть циник, оптимист, мученик и так далее) и достаточно важно, это требует быть несколько более субъективным, чем для выбора из приведенных ниже ролей. Описания ролей тоже даны очень сжато – Снайпер может быть магом огня из Ордена Гермеса, использующим духовные стрелы Толкователем Грез, или настоящим снайпером ВДВ, которому повезло стать еще и магом.

Источники информации

Эти персонажи занимаются, в основном, добычей и распространением информации. При помощи смекалки, магии и, иногда, подходящих намеков и зацепок они могут узнать почти все. Источники Информации важны почти в каждой хронике, и крайне важны в хрониках, завязанных на мистике, загадках и открытиях.

Воины

Эти персонажи ранят все и ломают всех. В зависимости от хроники, у вас в Кабале может быть, а может и не быть кто-либо, способный на это. Но большая часть хроник требует наличия хотя бы пары персонажей, способных хорошо и умело подраться.

Проныры

Проныры, они… пронырливы. Это тип людей, которые проникают в дома, оставляют на холодильниках записки и уходят. В некоторых хрониках Проныры жизненно необходимы. В других же он – пустое место, либо же это одна из вторичных ролей.

Лица

Как следует из названия, эта роль - лицо, которое Кабал показывает всему остальному миру. Эти персонажи – дипломаты, ораторы, или представители по связям с общественностью Кабала. Они могут

оказаться важными в любой хронике, и незаменимы в тех, что включают в себя немало политики и сделок.

Ремесленники

Ремесленники или чинят предметы, или ломают их. Они очень полезны, когда Кабалу требуется снаряжение. Заметьте, что здесь слова «Предмет» и «Снаряжение» толкуются очень свободно. В зависимости от хроники, они могут означать магические талисманы, существующие материальные предметы (автомобили, оружие, Умбральный транспорт) или просто древние заклинания, что поддерживают существование Часовни.

Врачи

Врач – это человек, который зашивает персонажей (и, в порывах великодушия, других людей), когда их ранят. Большая часть боевых хроник требуют хотя бы одного, но их же потребует и хроника об агентах Центров по контролю и профилактике заболеваний или Роспотребнадзора.

Торгаш

Этот парень добывает Кабалу снаряжение. И, опять же, «Снаряжение» тут пронимается весьма свободно. В зависимости от персонажа, это могут быть талисманы, оружие, люди, влияние или безопасное место для сна.

Тысячеликая толпа

Итак, ваша сцена готова. Все реквизиты под рукой, персонажи игроков готовы, у вас есть основа хотя бы для части ваших сценариев, и все, кажется, в порядке.

Но это не так. Вы забыли много важных частей – ваших, Рассказчика, персонажей.

Без множества статистов, эпизодичных персонажей, любовных интересов, противников и случайных прохожих на улицах ваш мир будет очень пустынным местом. И персонажи Рассказчика настолько же важны в игре, как и все прочее. Без убедительных статистов весь остальной мир будет просто тщательно продуманными декорациями, заполненными ростовыми картонными фигурами там, где должны быть люди.

Конечно, вам не стоит создавать подробное, многостраничное описание для каждого прохожего, который появляется в вашей хронике. В конце конов, некоторые люди появляются в вашей истории очень ненадолго, а потом уходит с экрана и никогда не возвращается. Они «существуют» ровно столько, сколько им нужно, чтобы придти, сделать

то, что они должны сделать, и уйти.

Но если ваши игроки узнают об этом, это может разрушить их веру в игру. Поэтому, вам о своих персонажах нужно знать именно столько, чтобы быть уверенным, что такого никогда не произойдет. Хватит даже нескольких строк на стикере, чтобы разница появилась.

Истории из прошлого

Итак, мы создали хронику, уточнили темы, описали места и наиболее важных персонажей Рассказчика. Мы собрали группу игроков и создали их персонажей. Теперь нам надо успокоиться и продумать некоторые истории.

Конфликт

Каждая хорошая история рассказывает о том или ином конфликте. Он может быть внутренним (маг против своих страхов) или внешним (маг против Нефандуса), а в самой истории может быть больше одного конфликта. Например, маг Ордена Гермеса, которого искушает Нефандус, находится в конфликте мага и Нефандуса, но он же должен влиять и на чувства мага. Падет ли он пред своей жаждой силы и быстрого развития, обменяв на это свою душу, или сумеет устоять? Хоть и возможно создать историю, повествующую о повседневной жизни Пробужденных, она будет гораздо лучше, если разбавить повествование несколькими небольшими конфликтами. Использует ли маг свои силы, чтобы не получить штраф за превышение скорости? Поддастся ли он своему нетерпению и использует магию Разума на едущих впереди, чтобы те уступили ему дорогу? Как он отреагирует на ограбление на улице у его дома?

Наиболее распространенные конфликты, которые могут произойти в игре по **Магу**, включают в себя:

Маг против Мага

Маги сражаются друг с другом из-за ресурсов, расхождений в космологии и мнениях, древних ссор и без какой-либо определенной причины вообще. Вкратце, маги сражаются по тем же причинам, что и Спящие. Будь то Традиция, Часовня, Кабал или отдельный маг – для одного или нескольких магов нет ничего удивительного в нападении на других, даже в пределах одного Кабала. Страсти, что питают магию мага, так же питают и его ярость.

По идее, разногласия магов решаются на диспутах, но у магов также распространены интриги, заказные убийства и шпионаж, равно как и более тайные дуэли. Идущие в научных журналах дебаты между Сынами Эфира и Итерацией Икс – пример долго длящейся дуэли, так сказать.

Маг против Технократии

В Традициях есть те, кто отказывается признавать смену масштабов Войны Восхождения. Хоть многие и признали бесполезность постоянных битв – поскольку есть более плодотворные способы использования своих сил – другие вложили в войну слишком многое на эмоциональном или личном уровне, чтобы забыть об этом. И они бросаются на джаггернаут Технократии вновь и вновь, иногда вырывая маленькие победы, а иногда – погибая.

Другие (они или умнее, или просто пронырливее) продолжают вести войну против Технократии на своих условиях. Тихо подтачивая доминирующую парадигму, пробуя встроить магию в те же разрывы в Консенсусе, что позволяют существовать вампирам и волкам-оборотням, они пытаются сделать себя такой же частью человеческой мифологии, чтобы избавиться от них раз и навсегда было невозможно.

Маг против Охотника

Сложно сказать, что есть зло и добро в Мире Тьмы. Иногда, бывает сложнее об этом беспокоиться. Хоть некоторые охотники и маги сумели построить хрупкие союзы для борьбы с общим врагом, охотники часто не отличают магов от прочих сверхъестественных обитателей Мира Тьмы и воюют с ними так же свирепо, как и с вампирами или волками-оборотнями. К счастью, для смертного охотника иногда бывает сложно отличить мага от обычного человека или кого-либо еще. Более одаренные представители этого рода описаны в **Hunter: the Reckoning**. Тут же будет достаточным сказать, что Спящие больше не являются стадом.

Маг против Смертных

Смертные составляют большинство населения Земли (даже если так не кажется), и небольшие конфликты со смертными так же неизбежны для магов, как и для Спящих – с магами. У магов просто больше инструментов для управления этими столкновениями. Хоть не знающие о силе мага редко бывают угрозой, они по-прежнему способны доставлять неприятности (особенно если это репортеры, исследующие странные совпадения, или детективы полиции, расспрашивающие о странных исчезновениях). Кроме того, не все Спящие совсем не знают о существовании магии. Группировки, вроде Арканум знают о Традициях больше, чем кто-либо подозревает, и существует достаточно культов и группировок, у которых достаточно знаний, чтобы быть опасными.

Маг против Семьи

Если маг все еще связан со своей прошлой жизнью, то они могут сделать жизнь нынешнюю много интереснее. Как в каждую ночь будете защищать мир от зла, если ваших детей надо укладывать спать, ваша жена уверена, что вы изменяете ей с той длинноволосой хиппующей сучкой в сандалиях, или ваша мать хочет убедиться в том, что вы сделали свое школьное домашнее задание?

Маги против Сверхъестественного

Маги чаще других склонны контактировать со сверхъестественными существами и тварями Земли, нежели кто-либо еще – их поиски мощи приводят их в самые разные места и сталкивают с самыми разными существами. Маги, в течение своих жизней, могут общаться с Ушедшими, волками-оборотнями, мумиями, вампирами, призраками и духами, и все они могут стать интересными противниками. Но существуют и другие – существа, не поддающиеся классификации, и отказывающиеся покидать Землю. Иногда эти существа и твари имеют аппетиты и пристрастия, которые приводят их к конфликту с магами, а иногда они могут быть объектами магических поисков. Практически все необъяснимое может быть источником приключений для мага.

Маг против Природы

Природные катастрофы – это факт жизни, и Пробуждение не дает иммунитета от разгула стихий. Истории о суровом климате могут сделать главным противником саму окружающую среду. Хоть магия и может облегчить пережидание снежной бури, она не сделает легче *саму* бурю. Более цельные Традиции взаимодействуют с силами природы весьма активно. Взаимоотношения Вербены и Толкователей Грез могут порождать любопытные конфликты, вызванные различными убеждениями, основанными на взаимном уважении к причудливым проявлениям сил природы.

Маг против Себя

Это внутренний конфликт, который стоит попридержать для опытных игроков. Маг должен встретить и победить некоторые грани своей личности, вроде страха, неуверенности в себе, самоуничижения, гордыни или недостатка веры. Чтобы преуспеть в чем-то, он должен сначала побороть свою слабость. Этот конфликт может быть частью Искания, но это не обязательно.

Маг против Неведомого

Иногда кто-то готовится напасть на мага, но он не знает, кто или что это. Этот конфликт великолепен для создания пугающей или ужасающей атмосферы, но может и облегчить напряжение и в напряженной в ином плане хронике, если неизвестный враг оказывается, в конце концов, кем-то доброжелательным.

Сказочник

Итак, у нас все готово. У нас есть хроника, истории для этой хроники, места, где хроника будет проходить, и персонажи, которые населят хронику. Все, кажется, на месте.

Но все, чем мы занимались ранее, было лишь подготовкой – очень важной, даже жизненно, но не чем-то завершенным. Давайте теперь поговорим о самом повествовании.

Основы

Есть несколько вещей, которые вы должны освоить, чтобы быть хорошим Рассказчиком. Это трюки и техники, которые заставят ваших персонажей блистать, истории сиять, а действия – вспыхивать. Они включают в себя:

Описания. Используйте все чувства ваших персонажей. Описывайте им, как предметы выглядят. Как звуки перестрелки отражаются от стен зданий. Как чувствуются толстые веревки, связывающие их вместе. И как стоящее перед ними существо пахнет гнилыми фруктами. Фраза, вроде «Вы идете по улице к фабрике Технократии», звучит достаточно неплохо. Но гораздо лучше будет сказать им что-то, вроде «День был неописуемо солнечным, когда вы шли по забитым людьми улицам к зданию, занятому Darren, Hyde and Stepanski Limited. За вами, подобно монолиту из базальта и стали, высится здание Cheng, мрачное и вызывающее дурные предчувствия даже в этот солнечный день. Толпы, состоящие, преимущественно, из средних лет мужчин и женщин в тщательно отглаженных костюмах, казалось, расступались пред вами, как Красное Море перед Моисеем, давая вам свободный проход к главному входу и фойе за ним». Вам стоит избегать только одного – чрезмерного описания эмоций и ответных реакций персонажей. Это работа игроков. Вы можете задать тон («мрачное и вызывающе дурные

предчувствия»), но просто сказать игроку «ты напуган» бывает, зачастую, недостаточно, если внимание персонажа не отвлекает некая внешняя сила.

Характеристики. Все, с кем сталкиваются ваши игроки – личности, и отношение к ним должно быть соответствующее. Часто это бывает нелегко – у вас же целый мир, который надо населить и описать! Поэтому сосредоточьтесь на тех персонажах, с которыми игроки сталкиваются чаще всего, будь то хоть бармены в баре, куда персонажи заходят чаще всего, хоть главные противники. Дайте им столько же реальности и деталей, как и персонажам игроков. Дайте им хобби, историю, биографию, причины делать то, чем они занимаются, страхи, объекты ненависти, любовь и ожидания. Даже мелкие персонажи должны как-то выделяться. Может быть, дизайнер компьютерных игр, с которым они разговаривают, большой фанат профессионального реслинга, например. Даже одна выделяющаяся черта может дать персонажам игроков зацепку, некое свойство, за которое они смогут уцепиться – и это сильно облегчит вам жизнь. Если вы сделаете свою работу, то игроки продолжат заполнять пробелы за вас.

Вам важно не забывать только одно – делать своих Пробужденных персонажей магами. Маги – не просто люди со сверхспособностями. Это люди, которые прошли невероятный опыт, и вышли из него другими людьми. За ними следом идут призраки, феи дают им советы, а загадки мира меняют (и меняются) их сознание. Этот опыт не может не изменить личность, и чем старше будет становиться маг, тем более странным он будет казаться своим молодым, менее эксцентричным сородичам. Подчеркните нечеловеческие объемы мощи, к которым есть доступ даже у молодых магов, и различные способы, которыми он может их использовать.

Диалоги. «Показывай, а не говори» - вот правило хорошего Рассказчика, и нигде это не является большей истиной, чем в диалогах вашей хроники. Будь то общение внутри Кабала, или персонажей игроков с персонажами Рассказчика – не избегайте разговоров, если это возможно. Отыграйте их! Ваши персонажи будут казаться вашим игрокам гораздо более живыми и реальными, если они не выглядят, как куклы, через которые вы снабжаете игроков информацией и приключениями. Поэтому отыгрывайте их и вживайтесь в них. Используйте выражения лица, акценты, речь и жесты, чтобы дать вашим персонажам чувство реальности. Не бойтесь смущаться поначалу. Отыгрыш ваших переговоров требует практики и работы, чтобы отточиться до совершенства, не говоря уже о толике храбрости. В конце концов, это определенно будет казаться немного глупым. Расслабьтесь – люди, с которыми вы играете, это ваши друзья, и они поймут, если у вас будут сложности. Хоть накопление опыта для хорошего отыгрыша роли может выглядеть, как опыты Павлова, вам может захотеться попробовать. Это действительно срабатывает в случае некоторых игроков.

Действие. Хотите ли вы, чтобы боевые сцены были короткими и смертоносными (чтобы персонажи избегали их по мере возможности) или киношными и веселыми, вы захотите сделать их живыми и возбуждающими. Если ваш пульс не ускоряется, то есть немало шансов, что ваши игроки тоже не погрузятся в момент. Когда пули уходят в молоко, они летят с воем, а когда попадают – расплескивают кровь. Тела должны биться в судорогах, кости – ломаться, а шеи – сворачиваться с тошнотворным хрустом. Кода ваши игроки (или их оппоненты) используют вульгарную магию, это должно того стоить – ауры должны искриться, щиты должны сиять, а магические стрелы должны пробивать свои жертвы (диспуты – отличный способ оторваться на описаниях). Используйте кубик по минимуму – представьте себе результаты, а потом опишите их как можно более живописно. Другие действия должны быть описаны не менее ярко. Прорыв в Часовню Герметистов, чтобы похитить некий артефакт, должен волновать игроков не менее любой другой битвы. Главное, чтобы он был как можно более напряженным. Даже если ваши игроки насколько это возможно часто избегать боев, они (и другие активные действия) должны быть незабываемы.

Альтернативные миры

Эта книга подразумевает, что большая часть хроник будет проводиться в последние дни 20 века или первые – 21, а рассказчик будет использовать предоставленные ей исходные данные. Но тогда единственный вариант игры по концу тысячелетия – это технопанки и воины-маги, пытающиеся выжить в мире умирающей магии и яростного сопротивления безликого врага. Альтернативные миры хороши для одиночных историй или коротких хроник – вы можете исследовать иной мир без подвергания риску вашей основной хроники. А при достаточной работе и обдумывании, альтернативный мир может использоваться как долгая хроника.

Ваша сцена – вся история

Маги существовали веками – все время, пока существовали люди, среди них, предположительно, были наделенные особыми силами. Ведьмы, знахари, творцы артефактов, чародеи, мудрецы – они известны под многими именами, но Пробужденные всегда были частью наших жизней. Рассказчик с легкостью может решить провести хронику по любому историческому периоду, исследуя, какова была жизнь Пробужденных в иных эпохах.

Исторические ответвления White Wolf дают неплохие отправные точки для исторических игр – в частности, для этого предназначен **Mage: the Sorcerer`s Crusade**. **Vampire: the Dark Ages** может рассказать, что делали маги, когда немертвые свободно странствовали по миру. А **Werewolf: the Wild West** создает образы мечущих заклинания ковбоев с зачарованными Colt Peacemaker, и шаманов

племени Дакота, созывающих Танец Призрака. (Также, смотрите великолепную игру Six-guns and Sorcery от R. Talsorian Games, и Deadlands от Pinnacle Games для поиска альтернативного взгляда на Магический Дикий Запад).

Но история на этом не кончается. Как насчет игры по **Магу**, идущей в доисторический период, и описывает первые столкновения между мистиками, которые потом вырастут в магов Традиций, и создателями инструментов, которые станут Технократией? Вы еще можете побывать в нелегальных питейных заведениях, складах в доках и подвальных лабораториях 1920-х, и понаблюдать за взлетом и падением Сынов Эфира. Отправьтесь назад во времени, чтобы не допустить попадания магических артефактов и древних секретов в руки нацистов, или полюбуйтесь вместе с Куэй-дзин пейзажами и величием Династии Чжоу.

Игры, основанные на истории, могут быть одиночным приключением, указывающей на длительность гранью хроники, идущей в наши дни, либо полноценной хроникой. Но если вы решите исследовать историю, не будьте ей скованы. Если что-то пошло определенным образом в нашем мире, вовсе не значит, что оно пойдет так же в вашем…

В бесконечность и дальше!

За упрочнившимися стенами и кристальными клинками Барьера заперты сотни магов Традиций и агентов Технократии. Космонавты и космические десантники Покорителей Бездн, астроманты Герметистов, исследователи Эфиритов, странники Толкователей Грез – все они отрезаны от родной планеты, лишенные любой надежды на помощь и подкрепления.

Эти маги и агенты видят космос/Умбру все более враждебным местом. Маги Нефанди, создания из Внешнего Безграничья, враждебные инопланетяне и Мародеры – все они угрожают их выживанию. Без помощи Земли брошенные маги обращаются к своим бывшим врагам, Технократам, за помощью. А защитники человечества вынуждены, в некоторых случаях, вступать в союзы с теми Исказителями Реальности, на которых они ранее охотились.

Миры грез и чудес

Вы держите в своих руках один возможный – из миллионов – мир. Тысячи других обитают на полках книжных шкафов вашей библиотеки, в вашей киноколлекции, в записях ваших идей, предыдущих кампаниях, комиксах, музыкальной коллекции и множестве других источников. У нас есть инструменты, чтобы сделать эти миры реальными. Вам надо лишь дыхнуть на них, и они пробудятся к жизни, подобно Галатее.

Как видите, все приведенные в этой книге исходные данные являются лишь предположениями. Вы можете изменять и переделывать

их, как пожелаете, или отбросить их вообще. Это *ваша* хроника – рассказывайте те истории, которые вы хотите рассказать. Если вы хотите рассказать историю о расколотой Земле, о мириадах планетоидов, удерживаемых вместе магией, или о галактической империи далекого будущего, основанной тауматургическим орденом рыцарей-волшебников, поддерживаемым их пажами-Техномагами – сделайте это. Если вы хотите воссоздать приключения из вашего любимого романа в стиле фэнтези, или основываясь на фрагментах полузабытого телешоу из детства – попробуйте собрать группу игроков и развлекайтесь!

‹ Глава 7. История Войны Восхождения

вверх

Глава 9. Противники ›

"Родники" - это уютная база отдыха в Челябинской области на озере Большой Еланчик ; Игровой слот Sovereign of the Seven Seas бесплатно и без регистрации онлайн.

Все оттенки Тьмы

Глава 9. Противники

ТРЕВОГА! ТРЕВОГА! КОД – КРАСНЫЙ! ЭТО НЕ УЧЕНИЯ! ПОВТОРЯЮ, ЭТО НЕ УЧЕНИЯ!

Смайл спрыгнула с койки, ударившись головой о низкий потолок, и скривилась. – Всегда во время моего цикла сна, - подумала она, натягивая летный костюм. – Всегда, черти бы ее драли. – Сирена и стальной голос компьютера продолжали объявлять тревогу, а она схватила шлем и выскочила в дверь, практически сбив с ног Робертса. – Не знаешь, что на этот раз? – спросила она, надевая шлем, по мере их подбегания к ангару.

- Ни малейшего понятия. Ты же знаешь, Командование нам никогда ничего не говорит, – рыкнул Робертс, толкнув дверь и побежав к кораблю. – Все как всегда, – его голос принял саркастичный оттенок, передразнивая рекрутера. – Вы защитники Земли от угроз как внешних, так и внутренних! – Он закатил глаза и вернулся к обычному поведению. – Но они никогда не говорят, с кем мы деремся – просто показывают нам цель и велят разнести ее. – Улыбка в его голосе разбила горечь этих слов. – Но, в конце концов, без них мы бы так не веселились, согласна?

Смайл рассмеялась и запрыгнула в кокпит. Ее пальцы прошлись по кнопкам в намертво заученной процедуре проверки. Она захлопнула шлем, включила микрофон и произнесла обычную фразу. – О, да, как весело. Рисковать своими задницами, чтобы какой-нибудь вышестоящий Земляшка показал растущие цифры своим вышестоящим. Ты, вообще, понимаешь, что, присоединившись, мы подписались на худшее, что корпорация вообще может предложить?

Голос Робертса прорвался в ее ухо, когда он, наконец, вышел на связь – Да, конечно. Но зарплата неплоха, нам дают поиграть с новейшим оборудованием, да и перспективы роста великолепны. Ты готова?

Смайл посмотрела через плечо на своего ведомого, и показала ему большой палец. «5… 4… 3… 2… 1…» Включив полное ускорение, она заставила свой корабль быстро набирать ход. Вырвавшись из ангара, он быстро поднялся над базой.

- Лунная база Красным 3 и 4. У нас три корабля, приближающихся от станции Ио. Перехватить и уничтожить. Удачи вам.

Пальцы Смайл летали над пультом, вводя векторы приближения и все возможные данные о приближающихся кораблях. Наконец, на ее губах появилась легкая улыбка. – Вас поняла, Лунная база. Робертс, держись за мной. Когда мы приблизимся, ты возьмешь на себя Чарли. Я займусь двумя другими.

Робертс рассмеялся и перестроился на ее правый борт. – Снова все веселье оставляете себе, босс? Если так будет продолжаться, я не смогу проявить себя.

Смайл покачала головой и начала снаряжать оружие. – Пять минут до визуального контакта. Просто на всякий случай, Робертс, есть последние слова, чтобы облегчить душу? – продолжила она их давний ритуал. Следуя ему же, Робертс шепнул в микрофон. – «Я беременный». – Она практически чувствовала его улыбку.

Смайл начала подавать вперед свой штурвал, но быстро прервалась, когда ее судно начало бесконтрольно швырять и вертеть. – Что за черт?! – завопила она, дергая штурвал и пытаясь восстановить управление.

- Прости, Смайл, - прорвался в интерком печальный голос Робертса. – Но я не могу позволить тебе не пропустить эти корабли к Земле. Они очень важны. Иные хотят, чтобы они добрались без проблем.

Смайл выругалась про себя и, наконец, выровняла корабль. – Почему, Робертс? Почему ты сделал это? – начала она, снижая скорость, и подготавливая вооружение. – Просто продолжай говорить, ублюдочная, предательская свинья. – подумала она.

- У меня не было выбора, Смайл, совсем никакого… - его голос стихал по мере того,

как он понимал, что штопор привел ее ему в хвост, а кружащее судно быстро закончит то, что начал он. С одним нажатием пальца три плотных луча сверхзаряженной материи ударили в его судно, на секунду заставив его засветиться, а затем превращая в затухающие угольки. Развернув корабль к приближающемуся судну, она мельком взглянула на список повреждений, и включила микрофон. – База, это Красный 4. Красный 3 стал враждебен и был уничтожен. Я направляюсь к точке эхо для преследования приближающегося судна. Красный 3 – отключаюсь.

- Три к одному в их пользу, поврежденное судно и никакой помощи. – подумала Смайл, улетая от Лунной базы. – Улыбнись, Смайл, - засмеялась она про себя, летя навстречу смерти. – Ты до сих пор могла бы работать в ресторане быстрого питания.

Глава 9. Противники

Хоть маги и способны менять реальность движением мизинца, они не защищены от нападений других обитателей Мира Тьмы. Враждебные маги дают уникальные проблемы. А маги, странствующие по мирам духов, могут столкнуться с тварями, о которых люди не вспоминали веками.

Эта глава содержит примерные описания персонажей–противников, равно как их сил и их возможностей вписаться в хронику.

Мародеры

Мародеры – вертящиеся дервиши хаоса, беспорядка и динамического потенциала. Само присутствие Мародера искажает мир с кажущейся безнаказанностью. Эти «маги хаоса» - полная противоположность Технократии. Каждый из этих магических психопатов уникален на свой особый, безумный лад. Мародеры находятся в первых строках списка Технократии на уничтожение, ввиду их практически полной устойчивости к Парадоксу и полного неуважения к законам природы.

Считается, что когда-то Мародеры были нормальными магами. Но они или пали в бесконечное Безмолвие, или их сознание было невосстановимо испорчено Пробуждением. Многие Пробужденные, как в Технократии, так и Традициях, считают Сирот прямым источником Мародеров, поскольку очень немногие в этих фракциях переходят на пути хаоса.

Происхождение большинства Мародеров останется, возможно, загадкой, поскольку ни один из них ныне живущих, не может или желает объяснить, как он стал тем, кто он есть. Многие из них не способны на вменяемое общение, а способные не ведают, как кажется, о своей инаковости или извращнной мощи. Хоть с общепринятой точки зрения все они безумны, никакой способ лечения психической нестабильности – обычный, магический или научный – не может им помочь. Не работает ни спокойствие Акашийской медитации, ни Эффект НМП **Сканирование Разума**.

Некоторые Пробужденные изучают активность Мародеров, но не могут найти некие общие цели. Некоторые мегаломаньяки из числа Мародеров стремятся набрать столько мощи, сколько это возможно, а другие считают, что служат повелителям преисподней. Некоторые считают, что мир как-то значительно отличается от того, который воспринимают другие. Каждый Мародер уникально странен – даже те, кто выглядят относительно вменяемо. Некоторые, кажется, стремятся возродить Эпоху Легенд, постоянно атакуя реальность магическим терроризмом, часто протаскивая стаи Ушедших через дыры в Барьере. Вообще же, можно сказать, что у Мародеров нет какой-то общей цели или идентичности.

С утолщением Барьера и упрочнением реальности большая часть Мародеров исчезла. Что с ними случилось – неизвестно, но, вероятно, верхняя граница их отличия от общепринятой реальности значительно понизилась. Явно безумных и опасных Мародеров больше нет. К сожалению, на Земле еще сохранилось несколько дюжин. Несмотря на их относительно большую стабильность, они по-прежнему представляют

опасность как для Традиционалистов, так и Технократов, поскольку они продолжают творить хаотические искажения по всему миру. К счастью, они более восприимчивы к Парадоксу и уничтожению.

Наиболее разрушительные Мародеры все еще обитают в Умбре, то делает их опасными для Толкователей Грез, Покорителей Бездн, Эфиритов и прочих тех, кто исследует глубины Умбры. Есть мнение, что наиболее безумные Мародеры как-то Пробуждаются в Умбре, но некоторые безумные Пробуждения случаются и на Земле. Большая часть Мародеров ищет места, где ткань Гобелена тонка, хотя сейчас такие места еще более редки, чем ранее. В некоторых местах они прорываются в мир (и иногда погибают) в яркой вспышке чистой, неконтролируемой мощи.

Многие могут считать Мародеров комическими фигурами вселенского масштаба. Это не так. Они – безумие воплощенное. В разуме или душе Мародера нет места рациональной мысли. Хаос, который заполняет их мысли и действия пятнает и искажает все, чего он касается. Их магия создает тяжелый Резонанс, который производит постоянные потоки странных (и часто опасных) событий.

Особенности безумия

Мародеры подвержены действию постоянного Безмолвия, которое всегда влияет на их восприятие и реакцию на окружающий их мир. Маги, ставшие Мародерами, получают одно очко постоянного Безмолвия за каждые три очка Парадокса, которые у него есть (или которые получил), когда стал Мародером. Те, значение Безмолвия которых превышает 5, просто изгоняются из реальности и закидываются слишком далеко от Земли, чтобы быть поблизости от Барьера.

Парадокс

Несмотря на распространенное убеждение, Мародеры не имунны к Парадоксу, а только очень устойчивы. Ниже приведены правила того, как он на них действует:

- Естественная магия не производит никакой Отдачи, если игрок Мародера не проваливает бросок Эффекта. Вульгарная магия производит Отдачу, но не автоматический Парадокс. Отдача рассчитывается в соответствии с обычными правилами, приведенными ранее (Глава 4).
- За каждое очко Безмолвия, имеющееся у Мародера, отнимайте три очка Отдачи. На него будет действовать только то, что останется. К сожалению, Отдача, в поисках козла отпущения, перейдет на ближайшего Пробужденного. Перенесите не сработавшую по Мародеру Отдачу на ближайшего Пробужденного персонажа в подходящем случаю виде – Ожог Парадокса, Недостатки, Духи и так далее. Будет неплохо, если Отдача будет показывать тип Безмолвия Мародера.
- Когда Мародер проваливает бросок вульгарной магии, значение его Безмолвия повышается на одно очко за каждую полученную в броске единицу. Это часто приводит к тому, что Мародеры изгоняются из Консенсуса.
- Мародер может сбросить полученное после такого провала Безмолвие, если будет общаться с людьми, чье восприятие реальности отличается от его восприятия. Это Безмолвие истекает по одному очку за неделю общения, пока не достигнет прежнего уровня и его иллюзии вернутся к нормальной странности.

Значение Безмолвия	Уровень безумия
1	Одно постоянное простое различие между внутренней и внешней реальностью. Например, Мародер может считать, что все, кого он слышит, говорят на французском или латыни.

2-3	Вселенная Мародера отличается от всеобщей в нескольких основных чертах, но он все еще может понимать и взаимодействовать с миром. Например, Мародер может считать, что он находится в викторианской Англии, и все происходящее будет воспринимать через это обстоятельство.
4-6	Вселенная Мародера имеет мало общего с реальностью, но наиболее важные события и знакомых ему людей он более-менее воспринимает. Мародер может верить, что он ангел небесный или демон из Ада. Он может жить в искусственном мире, порожденном СМИ или его собственным воображением. Если Безмолвие Мародера равно 6 и больше, то он исчезает из реальности и проявляется в Умбре.
7-9	Любое общение между Мародером и не-телепатом невозможно. На этом уровне, могущественный Мародер просто не видит в мире чего-то похожее на его – мира – текущее состояние. Он может считать, что живет в совершено чуждом мире, населенном ходячими кристаллами, или что он – какое-то мифическое, ушедшее существо (вроде дракона). На этой стадии Мародеры заперты за Барьером. Благодаря Резонансу, окружающая его реальность постоянно меняется в соответствии с его галлюцинациями. Эти постоянные искажения в Гобелене делают его легкой мишенью для патрулей Пограничников Покорителей Бездн, поэтому большая часть таких Мародеров перебирается за Горизонт.
10 и больше	Ничто не может помочь Мародеру, настолько далекому от реальности. Его восприятие совершенно непостижимо людьми и человекоподобными существами (хотя у Оракулов может иметься шанс). Он заперт за Горизонтом, но может представлять опасность для тех, кто странствует по Глубокой Умбре.

Большие странности

Мародеры известны тем, что могут творить Эффекты, которые, по идее, для них невозможны. Как недавно Пробудившийся подросток может превратить в живое существо целый дом, если этот же Эффект представляет немалую сложность для Адептов и Мастеров? Правила к Мародерам применяются не всегда, но подобные высокомощные Эффекты должны использоваться только в сюжетно обоснованных моментах, и не твориться всякий раз, как он создаст заклинание. Мародеры не всегда предсказуемы, и могут иметь даже меньше мощи, чем нормальные.

Хорошим предложением по применению подобного дикого таланта может быть использование его раз или два за историю, или, если вы особенно жестоки, раз или два за сессию.

Мародер

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3. Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3. Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 3, Осведомленность 4, Космология 4, Уклонение 2, Загадки 4, Экспрессия 2, Лидерство 1, Языки 2, Медитация 1, Оккультизм 1, Выживание 2, Исследование 1.

Дополнения. Сокрытие 2, Аватар 3, Судьба 2.

Арете: 4.

Сферы: Связи 2, Дух 2, Время 2.

Сила Воли: 7.

Квинтэссенция: 3.

Парадокс: 0 (Безмолвие 2).

Резонанс: Динамичный (Безумный), Энтропийный (Тревожный), Статичный (Вибрирующий).

Нефанди

Слово «Нефанди» описывает раздробленную группировку магов, у которых есть только одно общее – они все прошли через Чрева, чтобы вывернуть свои Аватары наизнанку ради служения могущественным духам, которых можно описать, как «воплощенное разрушение». Насколько известно большинству магов и Технократов, Нефанди стремятся к извращению всего, что есть во вселенной, в безумной надежде лишить все живое морали и всего, что есть светлого, доброго и созидательного. А вообще же, по слухам, Нефанди стремятся уничтожению вселенной, не менее. Некоторые Падшие были рождены для Пути Упадка, другие же отвергли Восхождение ради вступления под знамена разрушения.

Хоть многие Пробужденные темного пути были, предположительно, изгнаны с Земли, многие и остались, и многие же к ним присоединяются, несмотря на все попытки от них избавиться. Немногие Пробужденные способны изучать обычаи Падших и не Пасть. Знать своего врага рекомендуется не всегда.

Падшие – не просто зло. Они воплощают развращение и разрушение. Ходят слухи о Преступном Перерождении, когда маг вступает в Чрево, и его Аватар искажается, выворачивается и извращается. Такой выбор, как говорят, должен быть добровольным. В конце концов, Нефандус становится живым Аватаром того Повелителя Нефанди, которому он теперь служит. Поскольку все фракции магов ненавидят Нефанди, они скрывают свои действия за искушениями, маскарадом и предательством.

Маллеус Неффандорум (Malleus Neffandorum)

Печально известная книга шестого века нашей эры подробно (и завлекательно) описывает ранги, практики и взгляды Нефанди. Многие благонамеренные маги искали этот манускрипт, чтобы лучше узнать и понять врага, не зная о том, что эта книга создана, чтобы ловить неосторожных.

Не все Пробужденные, что читали эту книгу, желая изучить Нефанди, поддались ее соблазнам, но сдавшихся было достаточно, чтобы библиотекари, имеющие копию книги, были очень осторожны, тщательно проверяя тех, кто хочет ее прочесть. Многие верят, что эта книга имеет злокозненный Резонанс, который незаметно склоняет читателя к медленным, почти незаметным переменам в поведении, которое всегда приводит его к духовной дегенерации и неизбежному служению Преисподней. К счастью, этого риска можно избежать, если о нем известно.

На самом деле, эта книга не несет никакой искажающей порчи. Фактически, те, кто пополняет ряды Падших после ее прочтения, попадаются в ловушку тщательно размещенных искусов. Автор ее был мастером соблазна, и отлично применил свои навыки при написании книги.

Что же до содержания, она достаточно точна, чтобы быть опасной для читателя. Большая часть магов Традиций верят, что эту книгу написал один из Батини, после того, как тщательно изучил Нефанди. Аль-и-Батин часто заявляли, что они имунны к развращению, даже при нахождении в Чревах. Они говорят, что в их Аватарах свет и тьма идеально сбалансированы, поэтому обращение Аватара ни к чему не приведет. Но, как говорится, «Погибели предшествует гордость[1]». Автором книги был, без сомнения, один из Аль-и-Батин, один из *Иблиси*, поддавшийся порче Падших.

У Нефанди, как кажется, есть две цели. Первая – активно извращать и захватывать человеческие души (или Аватары) для своих повелителей. Пробужденный Аватар – великолепный подарок, который Нефанди желают превыше всего. Для достижения этой цели они достаточно умело выискивают заветные желания жертвы, и мастерски незаметно используют их против него. Каково бы ни было желание, Нефанди готовы его исполнить (или выглядят таковыми) в обмен на небольшую цену – одну душу. Автор Маллеус Неффандорум говорит, что души – единственное, что питает Повелителей Нефанди во время их изгнания во Внешней Тьме.

Вторая главная цель Нефанди – вернуть своих Темных Повелителей на Землю. Несомненно, многие верят, что они обретут немыслимые награды за эту победу. Несомненно, эта победа уничтожит Землю и все живое на ней.

Нефанди являются искаженным отражением своих врагов. В то время, как другие Пробужденные стремятся развить себя и человечество, Нефанди стремятся затащить всех на свой Путь Падения. Они будут удовлетворены только тогда, когда будет уничтожено все. В своем служении изначальной тьме они изучают Клипотические[2] Сферы, искаженное отражение обычных Сфер, созданные, чтобы отражать бурлящее, гноящееся болото изначального разрушения и созидания.

Мучения

Недавно в Темной Умбре разразился кошмарный шторм, сделавший пересечение Барьера опасным, а путешествие по Темной Умбре – смертельным. Шторм принес множество темных духов, возможно – призрачных аналогов Нефанди. Несмотря на то, что этот шторм кажется дурным предзнаменованием, он, предположительно, лишил множество Нефанди их сил и поддержки Темных Лордов. И Союз, и Традиции ухватились за эту возможность найти и уничтожить насколько возможно

много Падших.

Этот шторм – второй описанный случай потери Нефанди их сил. Первый был во время Второй Мировой Войны, когда Союз и Традиции объединили силы, для уничтожения Падших. В горячке битвы Нефанди были рассеяны и практически бессильны. Некоторые пытались взывать к союзникам, которые не отозвались. Несколько Эвтанатосов предположили, что примерно в это же время в Темной Умбре разразился шторм. Ни Традиции, ни Конвенции не знают, что вызывает эти шторма, равно как и не знают, почему эти бури лишают Нефанди сил, но обе фракции с радостью используют возможность избавить мир от как можно большего числа падших.

Служители

Нефанди делятся на два вида. *Виддерсланте* рождены Падшими – их Аватары являются новыми воплощениями убитых Нефанди. Даже до Пробуждения они жестоки и лживы. Впоследствии, они становятся истинными кошмарами. Эти Нефанди и есть причина того, что Традиции используют Гилгул на каждом попавшем в их руки Преступнике – возрождение кажется маловероятным. Были случаи, когда переработанный Аватар Падшего возвращался на Путь Восхождения, но такие случаи редки.

Барабби – это Пробужденные, которые избрали, или поддались соблазну, и перешли на Путь Падения. Однажды шедшие по Пути Восхождения, они решились войти в Чрево и распространять порчу. Многие верят, что они служат необходимым балансом для Традиций и их Восхождению. *Барабби* – темные отражения, искатели Падения. - Без истинной тьмы, - может сказать кто-то из них, замучивая мага до смерти. – Ты будешь слеп. - Эти предатели безжалостно выслеживаются, подвергаются Гилгулу и казнятся, когда бы то ни было возможно.

Ни один из их видов не действует открыто. Ввиду всеобщей ненависти, Нефанди действуют тихо, используя все возможные скрытные тактики, чтобы заманивать свои жертвы (или будущих товарищей) в свои сети. Инструменты Нефанди – искушение, эмоции, желания, страх и даже подозрительность. Прямое столкновение для Нефанди почти всегда означает поражение.

Повелители

Нефанди служат нескольким Повелителям с разными характерами и происхождением. Наиболее известные Темные Лорды, это Повелители Демонов или Преисподней. Нефанди, продавшие свои души Преисподней, надеются получить там хорошее положение. Многие поняли, что они прокляты, и решили попробовать получить преимущество с самого начала. Инферналисты основывают культы с благочестивыми названиями, вроде «Церковь Нового Света» или «Братство Вод Блаженства». Они используют их, чтобы привлекать рекрутов – как Пробужденных, так и Спящих. За закрытыми дверями они читают Слово своих Повелителей. Большая их часть – искусители и развратители, исповедующие чистый эгоизм и постоянные удовольствия. Они не тяготеют к излишней жестокости и разрушительности.

Нефанди-Малфеане служат воплощениям таких порочных концепций, как ненависть, жестокость, насилие, алчность, властолюбие и похоть. Эти существа (известные, как Воплощения Бездны) пребывают в порочном, извращенном Мире, который называется Малфеас. Нефанди-Малфеане часто демонстрируют свою верность, проходя «Черный Лабиринт», могущественное Чрево, лежащее в сердце самого Малфеаса. Малфеане считаются другими Нефанди немного «раздражающими» - возможно, ввиду их связи с особенно *внутренними* воплощениями развращения. Они часто используют те же инструменты, что и Инферналисты, но, также, и создают порочных служителей, называемых фоморами, помещая в душу человека дух порока. Все они стремятся к

полному разрушению вселенной.

И, наконец, наиболее необычные из Нефанди – К`лашаа. Они служат странным и безумным Лордам Внешней Тьмы, многоликой группе богоподобных существ, которые воплощают, как кажется, наиболее нечеловеческие и нерациональные импульсы и позывы. Служители Воющей Бездны – наиболее жестокие из Нефанди, особенно учитывая то, что для подтверждения своей верности они должны предать своих друзей и любимых, осквернить Узлы и священные места, мучить невинных и тому подобное. Многие К`лашаа собирают культы своих Повелителей, чьи имена состоят из множества слогов и практически непроизносимы, и в качестве величайшего выражения своего почтения творят порочнейшие и мерзейшие деяния.

Нефандус

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2. Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4. Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2, Осведомленность 3, Космология 2, Загадки 3, Экспрессия 4, Лидерство 4, Медитация 2, Оккультизм 3, Хитрость 4.

Дополнения. Святилище 1, Аватар 2, Судьба 1, Талисман 3.

Арете: 4.

Сферы (Клипотические): Энтропия 3, Дух 3.

Сила Воли: 8.

Квинтэссенция: 2.

Парадокс: 0.

Резонанс: Динамичный (Нестабильность), Энтропийный (Искажающий), Статичный (Душащий).

Красная Звезда

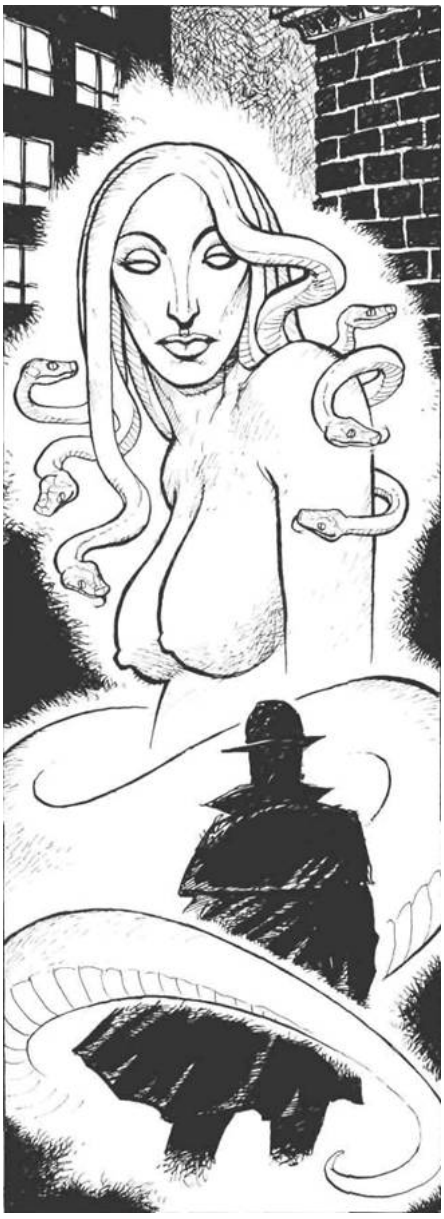
Когда в небесах Умбры разлился зловещий свет новой Красной Звезды, это послужило сигналом многим Нефанди – астрологам. Многие видят ее знамением неминуемой победы Падших. Некоторые осознали воплощаемый ею потенциал, и стремятся привлечь ее внимание. К счастью, она – или кто бы ни был ответственным за ее появление – еще не ответила на прошения и подношения, которые сделали эти Нефанди.

Некоторые знают, что время вспыхнуть над Землей во всей своей мощи для нее еще не пришло, и своими астрологическими изысканиями пытаются изучить ее получше, надеясь узнать ритуалы или жертвы, которые могут приблизить ее к Земле и привлечь ее внимание.

Посланники

Беспорядки захлестнули Землю – жестокие шторма разрушают земли мертвых, а немыслимо мощное оружие Технократии уничтожило псевдобожество, выпустив его душу смертоносной бурей. Эти катаклизмы породили отдачу, что укрепила Барьер, добавила слой осколков Аватаров и сделала как пересечение его, так и связь с находящимися за ним опасными для неосторожного мага. Этот шторм опасен даже для оставшихся на Земле Мастеров.

Маги Горизонта, в поисках способа общения с запертыми на Земле коллегами, создали Посланников – магические сообщения, имеющие цель, и выпущенные искать путь к Земле. Они оказались не настолько надежными, как считалось – несколько Посланников при прохождении Барьера впитали осколки Аватаров, обретя некоторый разум и самоопределение.



Большая часть Посланников имеет ограниченную разумность. Они ищут места, где Барьер тонок и магия легко проходит сквозь него, а попав на Землю – выслеживают магов. Многие проявляются в обликах мифических существ, обычно под воздействием поглощенных ими осколков Аватаров и места своего первого появления на Земле.

Поначалу, Посланники просто доставили свои послания. Многие из них были отправлены назад с ответами, и пересекли Барьер повторно, впитывая еще больше осколков. Некоторые – по мере роста восприятия – поняли, что пересечение Барьера дает им силу и интеллект, и они прошли сквозь него несколько раз. Другие вновь и вновь использовались в качестве почтальонов, и потому развивались медленнее.

Некоторые высокоразвитые Посланники развили сильные личности и, вместе с этими личностями, цели. Поскольку осколки дали им самосознание, они получили и некоторые способности к магии, иногда, несмотря на достаточно юные года, весьма значительные. Ходят слухи о Посланнике, который принимает облики Райдзина, Тора или Зевса. И некоторые маги верят, что он получил Аватар Архимага Сил, погибшего при защите Дуассета. И хотя подтвердить это никто не может, мастерство управления погодой и другими силами этого Посланника поражает.

Каждый Посланник воплощает идею или эмоцию, и стремится исполнить ее, какой бы она не была. По мере их роста в силе и разумности, они развивают это воплощение. Возможно, со временем идея «голода» станет более «женственной». Каждый Посланник обладает Резонансом, прямо связанным с его основной концепцией – чем сильнее Посланник, тем сильнее и Резонанс. Несмотря на свою схожесть с Ушедшими и способности к магии, они не кажутся подверженными Парадоксу.

Рассказчик может придавать Посланникам любые Черты. Они, обычно, принимают формы, видимые только для использующих восприятие Духа. Но входят в тела или даже создают их Посланники редко. У Посланников нет «среднего» набора Черт, и все они варьируются в зависимости от изначальной задачи и по мере изменения со временем. Фактически, если встретить Посланника, уйти, а потом вернуться, то он может радикально измениться из-за контакта с Барьером.

Иные

Вдали от сторон Войны Восхождения обитают существа, существование которых Традиции и Конвенции могут объяснить с трудом. В тенях скрываются загадочные вампиры, скрывающие свою природу и существование от человечества. Волки-оборотни ведут тайную войну насмерть за судьбу мира. Призраки сражаются за сохранение личности и воли пред лицом свирепых бурь, сотрясающих Темную Умбру. Феи стремятся вспомнить, кто они. Некоторые смертные даже узнали о Пробужденных, и теперь они стремятся освободить Массы от власти магов. И распространяются слухи о смертных, необычно устойчивых к магии, но обладающие силами, не похожими ни на что виденное ранее.

Маги делят Мир Тьмы с множеством существ, которым нет дела до Войны Восхождения, или не желающим привлекать внимание магов (за исключением, разве что, в качестве пешек в их личных войнах). Очень немногие заинтересованы в общении с Пробужденными.

Вампиры

В течение всей известной истории человечества, вампиры паразитировали на Массах. Они правили ими, управляли ими, а теперь скрываются от них. Мудрые Пробужденные избегают нежити когда бы то ни было возможно. Те, кто слишком с ними сближаются – неизбежно затягиваются в сложные ночные игры, вампирами ведомые, часто из-за этого теряя кровь, жизнь и даже подобие свободной воли. К счастью для Пробужденных, о них вампиры думают то же самое.

У вампиров есть хорошая причина быть осторожными с магами. Среди Пробужденных достаточно широко распространено знание о том, что кровь вампиров является могучим Сосудом. При употреблении внутрь, она может усилить любого человека – включая магов – и остановить старение. Некоторые амбициозные Пробужденные ведут против вампиров «Охоту на Сосуд». Это опасная игра, поскольку немертвые обладают своими сверхъестественными способностями, на которые Парадокс не действует. Хуже того, они известны тем, что впадают в ярость берсеркера, если на них слишком давить.

Все фракции Пробужденных очень интересуются экологией вампиров. Вопросы варьируются от «Как вампиры выделяют Сосуд из человеческой крови?» до «Как они избегают Парадокса?». Теории множатся. Наиболее распространенные теории говорят о том, что кровь служит носителем «жизненной силы» или «потока Квинтэссенции» по живому Узору. В отличие от магиеедов, которые для поддержания жизни должны напрямую поглощать Квинтэссенцию или Сосуд, вампиры получают их из Узора человека. Возможно, что эта изначальная связь с энергией жизни человечества может обеспечивать вампирам некоторую устойчивость к Парадоксу.

Колдуны

Будучи первым среди магических школ, Орден Гермеса держал высшую власть во времена Средневековья. Дома Герметистов несколько столетий доминировали в магической власти Европы. Один из таких домов, Тремер, имел особенно жадное до власти руководство. Примас Дома Тремер, и один из его учеников, Горатрикс, заметили, что заклятия, способствующие долголетию, разработанные 300 лет назад, перестали работать. В отчаянии они начали искать новый источник бессмертия.

Горатрикс создал ритуал, который требовал украденной у вампиров крови – он утверждал, что долголетие, полученное таким способом, не будет нести недостатков, присущих немертвым. Он или лгал, или просто ошибался. Как бы то ни было, Тремеры стали домом вампиров. Маги крови разошлись из Цеориса (родовой Часовни Тремер), превращая магов Тремер (и, при необходимости, магов других домов) в немертвых колдунов.

Когда о превращении дома Тремер стало известно, другие дома объявили ему войну. В течение сотни лет они вели горькую тайную войну, пока не зашли в тупик. Некоторые обвиняют эту войну в том, что из-за нее был не замечен взлет Ордена Разума.

Молодой Клыкастик

Атрибуты. Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3. Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2. Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности. Бдительность 1, Драка 2, Вождение (мотоциклы) 2, Огнестрельное Оружие 3, Устрашение 2, Фехтование 2, Незаметность 2, Знание Улиц 3, Хитрость 2.

Сила Воли: 5.

Предполагаемые способности. У вампиров есть 10 «очков крови» для траты (одно очко за ход) на следующее: повысить один Физический Атрибут на 1, исцелить один уровень здоровья (кроме ран, вызванных огнем и солнечным светом) или получить от одного до трех дополнительных действий на ход без разделения запаса кубиков. Кроме того, вампир имеет от двух до трех дополнительных очков в одном Физическом Атрибуте, от двух до трех дополнительных кубиков для броска устрашения или способность посмотреть жертве в глаза и отдать простой приказ, которому обязательно надо следовать. (Чтобы использовать эту способность, сделайте бросок Манипулирование + Устрашение против броска Силы Воли жертвы; команды, которые противны природе жертвы, требуют 4 и более успехов).

Уточнения. Вампиры получают от одного до трех уровней тяжелого урона за ход при попадании под солнечный свет или огонь (в зависимости от силы огня и пораженной площади вампира). Также, вампиры должны спать днем, но могут ненадолго проснуться при удачном броске Силы Воли (сложность 8). Чтобы напрямую поразить вампира, магу нужны как Жизнь, так и Материя – из-за напитанной Квинтэссенцией крови, поддерживающей оживленный труп.

Древний Манипулятор

Атрибуты. Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5. Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 4. Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 2.

Способности. Академические Знания 5, Бдительность 5, Драка 3, Уклонение 3, Экспрессия 3, Фехтование 4, Устрашение 4, Лидерство 5, Языки 3 и больше, Оккультизм 5, Незаметность 3, Хитрость 5.

Сила Воли: 9.

Предполагаемые способности. Как и у Молодого Клыкастика, но Древний имеет 20-30 очков крови и может тратить от 4 до 6 их за ход. Кроме того, у Древних есть 15-20 очков на Эффекты Сфер (один Эффект за очко), каждый стоит одну единицу крови для применения. Многих почти невозможно атаковать напрямую – нападающие должны потратить единицу временной Силы Воли и сделать бросок Силы Воли (сложность 8), чтобы сделать это, и после этого действовать против вампира нападающие могут по одному ходу за успех. Магия Разума может добавить один кубик к этому броску, но не может полностью блокировать Эффект.

Уточнения. Древние могут поглощать урон от огня и солнечного света броском от 3 до 5 кубиков.

Волки-оборотни

Если вампиры обитают в городах, то волки-оборотни предпочитают дикую природу. Перевертыши – свирепые создания, так мастерски

общающиеся с духами, что с ними вряд ли сравнятся даже Толкователи Грез. Известно, что многие из них собираются вокруг мощных Узлов и защищают их до последней капли крови. Для волков-оборотней эти Узлы – наиболее священные земли.

Волки-оборотни имеют три облика – волка, человека и ужасающего сочетания их обоих. Спящие, видящие волка-оборотня принявшего свой чудовищный боевой облик, впадают в бездумную панику, а потом пытаются рационализовать это происшествие. Маги считают, что или вера в существование волков-оборотней настолько сильно въелась в подсознание Спящих, что избавиться от нее невозможно, либо Парадокс как-то защищает Спящих-свидетелей от столкновений с этими созданиями. Каковой бы ни была причина, защищает она великолепно.

Из всех Пробужденных лишь немногие Вербены и Толкователи Грез могут более-менее мирно общаться с волками-оборотнями. Может быть, эти маги как-то родственны перевертышам, но как бы то ни было, к своим Узлам волки-оборотни их не подпускают никогда. То немногое, что им удалось разузнать, говорит магам, что волки-оборотни ведут некую космологическую войну между балансом, стазисом, разрушением и природой. Они служат легионам могущественных духов, состав которых более сложен, чем самый знающий Герметист может себе представить.

Горячий Воин

Атрибуты. Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3. Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 3. Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 4, Драка 4, Космология 1, Уклонение 4, Загадки 2, Хитрость 3, Лидерство 2, Фехтование 3, Медитация 1, Оккультизм 2, Незаметность 3, Выживание 4.

Сила Воли: 3.

Предполагаемые способности. Все волки-оборотни регенерируют один уровень ударных или летальных повреждений за ход, или один уровень тяжелых за сутки. Для человеческого и волчьего обликов используйте Черты, приведенные выше. Для боевого облика, удваивайте все Физические Атрибуты и снижайте Внешность до 0. Когти перевертышей наносят Сила +1 тяжелого урона. Волк-оборотень может шагнуть в Среднюю Умбру, если у него есть отражающая поверхность, в которую он может поглядеть. Делайте бросок Силы Воли против Барьера, без каких-либо проблем, оказываемым Штормом Аватаров. У

каждого воина есть запас очков «Ярости» (обычно, от пяти до семи), которые он может потратить, чтобы получить дополнительные действия без разделения набора кубиков. Но он не может тратить больше Ярости, за ход, чем у него есть Ловкости. Волки-оборотни восстанавливают Ярость в стрессовых ситуациях, вроде получения ранений или оскорблений, или когда игрок проваливает важный бросок.

Кроме того, некоторые оборотни могут автоматически ходить каждый ход первыми, прекращать действие любой техники в радиусе 15 метров вокруг себя или затачивать свои когти о твердую поверхность, и наносить ими Сила +2 урона. (Рассказчик применяет способность оборотня прекращать работу техники тратой очка временной Силы Воли или броском Силы Воли против Арете техномагического прибора).

Уточнения. Волки-оборотни получают непоглощаемые тяжелые повреждения от серебряного оружия, но могут попробовать поглотить любой другой урон, вне зависимости от типа. Для использования Эффекта **Разорвать бренную плоть**, магу надо иметь по три очка и в Жизни, и в Духе, из-за полуплотской-полудуховной природы перевертыша. Как и вампиры, волки-оборотни впадают в ярость берсеркера, если их слишком сильно разозлить или испугать.

Старый Шаман

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3. Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2. Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности. Академические знания 2, Бдительность 5, Осведомленность 4, Драка 3, Космология 4, Уклонение 3, Загадки 3, Устрашение 3, Этикет 3, Лидерство 5, Фехтование 3, Медитация 3, Оккультизм 2, Языки 2, Незаметность 3, Выживание 4, Интуиция 3.

Сила Воли: 6.

Предполагаемые способности. Как и у Горячего Воина, за исключением того, что у Шамана только от 3 до 5 очков Ярости. Кроме того, у Шамана для общения с духами есть Дух 5. Также, дайте 10-15 очков Сфер (одно очко за один Эффект), чтобы отобразить дальнейшее развитие способностей оборотня.

Уточнения. Как один из старейших своего вида, Шамана имеет доступ к многим Фетишам и духам-союзникам. Позволяйте ему вызывать любого нужного в текущей ситуации духа (в разумных пределах), и считайте, также, что у него есть Фетиши с подходящими Эффектами на большую часть наиболее распространенных ситуаций.

Призраки

Большая часть магов предпочитает избегать Неупокоенных Мертвецов, нежели общаться с теми, кто напоминает им об их собственной смертности. Считается, что многие призраки желают завершить дела, незаконченные из-за безвременной смерти, поэтому многие Эвтанатос стремятся помочь этим душам, чтобы они могли спокойно уйти. Некоторые Пустые ищут компании призраков, но лишь из-за ощущения близости к смерти.

Еще меньше магов стремятся переходить границу, отделяющую живых от мертвых. Смерть предпочитает удерживать все при себе, и захватывает многих неосторожных магов, странствующих по Темной Умбре. Эвтанатосы, исследующие миры мертвых, иногда сообщают о штормах, буйствующих под вселенной, и лабиринтоподобном Мире ужаса под ними, но опасность посещения его чрезмерно велика. Недавно по миру мертвых пронеслись новые штормa, делая путешествия по нему и посещения его еще менее безопасными.

С началом штормов нрав Неупокоенных стал еще хуже. Маги, пытающиеся связаться с ними или взять под контроль, обнаруживают,

что призраки стали еще более опасны и враждебны, чем раньше. Среди Пустых ходит слух о призраке с меткой Хаоса на лбу, который обвиняет в разразившемся шторме магов – до того, как пытается убить призывающего.

Недавно Умерший

Атрибуты. Сила 2 (только в Темной Умбре), Ловкость 2, Выносливость 2. Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3. Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2, Осведомленность 3, Драка 2, Космология 2, Уклонение 2, Загадки 2, Устрашение 3, Этикет 2, Оккультизм 3, Хитрость 2, Незаметность 3.

Сила Воли: 5.

Предполагаемые способности. У большинства призраков десять уровней здоровья и они не получают штрафов от ранений. Кроме того, пока они проявлены на Земле или если маг находится в Темной Умбре, ранить их можно только сочетанием магии Духа и Энтропии. Они нематериальны, и потому могут проходить через плотные объекты по собственному желанию. Привидения могут видеть ауры, у них сверхъестественно обостренные чувства (могут слышать отдаленные шумы, как близкие, и видеть в практически полной темноте) и они могут сказать, когда человек находится при смерти.

Каждый призрак имеет одну или две полезных способности. Они могут входить в сны и управлять ими (как Эффект Разума 3), проявляться в материальном мире (чтобы проявиться, как материальное существо, надо тратить одно очко временной Силы Воли за ход, иначе проявление будет только иллюзией) или создавать отвлекающие иллюзии (пятна холода, гремящие цепи, стаи насекомых, кровавые надписи на стенах).

Образ. Призраки обычно выглядят так, как выглядели при жизни, но отмечаются шрамами, указывающими на причину их смерти. Обличья многих напоминает идеализированный смертный облик – старик после смерти может выглядеть молодым и сильным.

Уточнения. Для нанесения тяжелых ран может быть использовано заклятие, использующее сочетание Духа 3 и Энтропии 3. Призрак, который был «убит» ударным или летальным уроном, может вернуться к своему мучителю позже. Призрак, «убитый» тяжелыми ранениями, не возвращается никогда.

Старый Призрак

Атрибуты. Сила 3 (только в Темной Умбре), Ловкость 3, Выносливость 4. Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2. Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности. Академические знания 3, Бдительность 4, Осведомленность 3, Драка 4, Космология 3, Уклонение 3, Загадки 3, Устрашение 5, Этикет 4, Расследование 3, Лидерство 3, Хитрость 3, Фехтование 3, Оккультизм 5.

Сила Воли: 8.

Предполагаемые способности. Как и у Недавно Умершего. Кроме того, старые призраки способны на вселение в людей и контроль эмоций, а многие могут вселяться и контролировать механизмы (единица временной Силы Воли за ход). Некоторые способны полностью уничтожать что-либо. Считайте такую атаку Эффектом, сочетающим Энтропию 4 и Жизнь 3 (шесть кубиков), при использовании по живым. Наносимый урон непоглощаем и тяжел. При использовании по неодушевленным объектам, считайте Эффект произведенным сочетанием Энтропии 3 и Материи 3. Как бы то ни было, когда

способность поражает существа или объект, то жертва уничтожается полностью. Либо же, дайте могущественному призраку от 5 до 10 очков в Сферах (один Эффект за очко), чтобы отразить дополнительные способности.

Образ. Старые призраки существуют уже достаточно долго, и многие выглядят несколько ветхо. А действительно древние более всего напоминают скелеты. Некоторые используют свои способности, чтобы скрывать свою внешность от других, но другие наслаждаются ею. Многие просто используют разнообразные маски, скрывающие их истинные лица. Обычны такие аксессуары, как цепи, мечи, доспехи и тому подобное. Если их найти в Темной Умбре, то они будут считаться обычными предметами, за исключением того, что оружие наносит тяжелый урон.

Подменыши

В мире, все более враждебном для старых магических обычаев, феи остаются бастионом грезы и веры. Из всех, возможно, сверхъестественных существ, именно феи имеют больше всего связей (причем, наиболее дружеских) с магами Традиций. И те, и другие желают, чтобы в мир вернулась магия, и возобладал больший выбор мистических взглядов.

Своими собственными способами, Подменыши могут вдохновлять Спящих на созидательность и нечто удивительное. Некоторые маги верят, что при большей скоординированности и планировании эту тактику можно использовать против Союза, в качестве оружия в Войне Восхождения. Некоторые феи, которым они предположили этот план, казались согласными, но работы над воплощением его в жизнь оказались трудны.

Как и их легендарные предки, подменыши делятся на Благой и Неблагой дворы. Благие развивают среди Спящих созидательность и мечты. А Неблагие преследуют и терроризируют их, похищая грезы Спящих. Эта дихотомия, возможно, является величайшим препятствием для помощи подменышей в возвращении в мир магии.

Озорной Ребенок

Атрибуты. Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 2. Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3. Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2, Осведомленность 2, Уклонение 4, Загадки 3, Знание улиц 2, Хитрость 4, Незаметность 4.

Сила Воли: 2.

Предполагаемые способности. Подменыши как-то скрывают свою истинную природу от Спящих – для них феи кажутся обычными людьми. Также, Спящие, которым удается обойти эту маскировку, забывают о том, что видели. Феи могут зачаровать других, чтобы те видели их истинный облик, и чтобы их магия действовала лучше. Подменыш может сделать себя или других невидимыми, летать на короткие дистанции, превращаться в енота (когда никто не видит), принимать облик другого человека, которого он видел, и обманывать, тем самым, других (шесть кубиков против Силы Воли жертвы – обман длится один ход за успех).

Образ. Для большинства Озорной Ребенок выглядит, как маленькая девочка, одетая в порванные джинсы и грязную футболку. Для тех, кто может видеть ее истинный облик, у нее есть уши и хвост енота, а вокруг глаз появляется черная «маска», как у того же енота.

Уточнения. Подменыши уязвимы для холодного железа, и получают от него тяжелые ранения. Присутствие лишенных воображения людей или тех, кто абсолютно отрицает возможность существования магии

(вроде Технократов) может тоже вызывать раны, хотя этот эффект больше походит на медленную эрозию, чем фактическое нанесение увечий.

Для зачаровывания других, делайте бросок Силы Воли против Силы Воли цели. Один успех зачаровывает на один ход, два – на сцену, три и больше зачаровывают на день. Чтобы воздействовать магически на незачарованных, Ребенок должен потратить очко временной Силы Воли на каждую цель.

Благородный Рыцарь

Атрибуты. Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4. Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 5. Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности. Академические знания 3, Бдительность 4, Осведомленность 2, Драка 3, Вождение 3, Уклонение 4, Экспрессия (Романтическая Поэзия) 3, Устрашение 4, Этикет 4, Лидерство 4, Фехтование 4.

Сила Воли: 4.

Предполагаемые способности. Рыцарь скрывает свою природу, как и Ребенок. Он тоже обладает способностью зачаровывать других, чтобы те видели его, и делать так, чтобы это потом забывали. Кроме того, когда он разгневан, те присутствующие, кто хочет на него напасть или сопротивляться ему, должны сделать бросок Силы Воли (сложность 8), или устрашиться его неукротимой ярости. Он может усилить мощь этого эффекта, потратив единицу временной Силы Воли, повышая сложность броска до 9, и заставляя жертв тратить временную Силу Воли перед броском атаки. Рыцарь может призвать природные элементы обрушиться на противников (Эффект Сил 3, пять кубиков) или отдать команду, которой надо подчиниться (Эффект Разума 2, пять кубиков – но только раз в сцену против любого существа). Наконец, Рыцарь может обрушить на врагов ужасающее проклятие (раз за историю, эффект – на выбор Рассказчика).

Образ. Для обычных Спящих, Благородный Рыцарь выглядит как привлекательный (Внешность 3), хорошо одетый юноша. Для зачарованных, он высокое, ужасающее, нечеловечески прекрасное и величественное существо. Его внешность немыслимо правильна, и он носит с собой магический меч сработанный с невероятным мастерством.

Охотники

Сверхъестественное – не единственный противник, которого могут встретить маги. Мир Тьмы скрывает множество тайн, и есть те, кто или вытаскивает их на свет, либо закапывает их еще глубже. Некоторые просто хотят отомстить за преступления, причиненные человечеству.

Большая часть человечества верит, что Инквизиции давно нет, что последнее ее действие было в 1834 году. Маги знают правду – Инквизиция до сих пор охотится на тех, кто практикует «Дьявольские Искусства». Общество Леопольда, как она теперь называет себя, поддерживает над своими действиями завесу секретности, и так глубоко законспирировано, что о нем не знает даже Папа Римский.

Недавно, Великим Инквизитором была назначена австрийка Ингрид Бауэр – которую, за глаза, называют «Истинной Железной Девой». Первое, что она сделала – сняла запрет на некоторые особо жестокие техники пытки, к которым ее предшественник питал отвращение. Она и Общество более чем готовы применить эти техники во имя Божье на любом маге, который попадет им в руки.

Иногда Технократия направляет против Исказителей Реальности правительственные учреждения, особенно против тех, кто был уличен в криминальной или изменнической деятельности (или тех, кого можно

подставить под эти обвинения). Хоть они и не имеют полного контроля, агенты могут быть уверены, что некоторые крохи информации попадут в «нужные руки». И даже без влияния Технократии большая часть магов Традиций участвуют в том, что можно назвать сомнительной пред законом деятельностью, вроде распространения наркотиков, взлома и проникновения, похищения людей, убийств и даже хуже. Они часто пересекают государственные границы, что приводит к вниманию со стороны ФБР.

Некоторые члены АНБ США давно подозревают существование внешнего влияния со стороны организаций, не лояльных ни одному правительству. Полковник Брайан Шилдс возглавляет тайную оперативную группу по поиску и уничтожению этих двойных агентов. Эта организация – Технократия. И если он поймает хотя бы одного готового говорить агента, то он наберет достаточно материалов, чтобы начать чистки в нескольких правительственных агентствах.

Арканум – тайное общество, посвященное поиску и изучению сверхъестественных существ и событий. В него входят несколько выдающихся авторитетов Спящих Мира Тьмы в вопросах сверхъестественного. Члены приходят с любых жизненных путей – кто-то рекрутирован благодаря их области исследований, а еще кто-то за личный опыт и навыки. Со времен Виктории 300 ученых и исследователей Арканума путешествовали по страннейшим, наиболее отдаленным сторонам Земли, и изучали все, что могли о незримом и неведомом.

Арканум знает о существовании Традиций и Технократии, и имеет некоторое представление о Войне Восхождения. Многие считают магов крайне эгоистичными чародеями. Некоторые практикуют чародейство, и хорошо знакомы с его идеями. Но некоторые понимают, что Пробужденные работают с реальностью на фундаментальном уровне.

Ученый Арканума

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2. Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2. Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности. Академические знания 4, Бдительность 3, Компьютер 2, Уклонение 3, Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Расследование 4, Лидерство 2, Языки 3, Оккультизм 4, Исследование 4, Науки 2, Незаметность 3.

Сила Воли: 5.

Образ. Возраст ученого приближается к концу его 30-летия, и он предпочитает строгую одежду. Его твидовые костюмы обычно не всегда вписываются в толпу, но у него есть некоторый талант слияния с ней.

Уточнения. Ученый может попросить у Арканума помощи, если у него будут проблемы. Эта помощь может включать в себя денежные ссуды, подготовку к путешествию и предоставление убежища, но не спасение в последнюю минуту.

Новый вид?

Недавно начали ходить слухи о людях с ранее неведомыми способностями, помогающих в боях с Нефанди, и исчезающих впоследствии. В некоторых случаях, эти охотники нападали напрямую на магов.

Фактически, кажется, что атаки этих охотников направлены исключительно против тех, чьи действия вредят или угрожают Спящим. В одном случае, когда был убит член Культа Экстаза, впоследствии выяснилось, что он управлял рингом, где рабы вели гладиаторские бои. Как эти охотники выбирают свои цели – неизвестно, но некоторые маги желают установить с кем-либо их них контакт, чтобы выявить это. Кто эти люди, и какие силы представляют – остается загадкой.

Атрибуты. Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3. Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2. Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности. Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3, Устрашение 2, Фехтование 3, Оккультизм 3, незаметность 2, Знание улиц 2, Техника 2.

Сила Воли: 7.

Предполагаемые способности. Наделенный Охотник иммунен к любому виду контроля разума и чувств. Любая магия, направленная на управление его действиями, мыслями и восприятием не срабатывает автоматически. Он с первого взгляда распознает вампиров, волков-оборотней и подменышей, а многие могут видеть призраков. Кроме того, он может усилить оружие магической энергией, добавляя к значению его урона 2 кубика. При трате одного очка временной Силы Воли он может проследить любое сверхъестественное существо, которое он видел, до места его убежища. За три очка временной Силы Воли он может, коснувшись кого-либо находящегося под сверхъестественным магическим контролем разума, вернуть тому свободу воли – но делать это он может только раз за историю.

Образ. Наделенный Охотник ничем не выделяется до тех пор, пока не увидит свою добычу. Как только она появляется, его бейсбольная бита (или подобное оружие) начинает испускать сет, который видят только другие сверхъестественные существа, а его глаза начинают выдавать его полыхающий внутри фанатизм. Он носит с собой столько оружия, сколько может скрыть.

Уточнения. Охотник не желает убивать каждое сверхъестественное существо, какое встречает. Сначала он попытается выяснить, не вредоносно ли чудовище для человечества. Если так, он атакует. Если нет, он проходит мимо. Если он обнаружит, что особенно опасное чудовище имеет иных врагов, он приближается и предлагает им помощь. Конечно, не все Охотники так великодушны… и очень многие будут рады убить кого бы то ни было, пахнущего магией.

[1] — Книга Притчей Соломоновых XVI, 18. http://www.rusbible.ru/sinodal/prit.html#16 [Наверх]

[2] — По Каббале, Клипот – Сфирот зла, искаженные Сфирот, Сфирот насилия и омерзения. Сфирот, в свою очередь, являются гранями или

аспектами мироздания. Фактически, Клипот – обратная сторона Сфирот. http://malib.ru/forchun_kabbala/25/ [Наверх]

‹ Глава 8. Повествование вверх Приложение ›

Цены на Двигатели: мотор hdx t 20. Стоимость двигателя ваз.

Все оттенки Тьмы

Приложение

Достоинства и Недостатки

Хоть Атрибуты, Способности и Дополнения и позволяют выделить разницу между людьми, некоторые персонажи имеют особые характеристики, которые этими Чертами не выражаются. Для отражения этих характеристик вы можете использовать Достоинства и Недостатки – особые Черты, которые показывают или полезные свойства, или необычные проблемы.

Вы можете брать Достоинства и Недостатки за свободные очки во время создания персонажа. Каждое Достоинство или Недостаток имеют свою стоимость. Достоинства и Недостатки могут быть взяты в любой комбинации, но ни один начинающий персонаж не может иметь в Недостатках больше 7 очков (то есть, максимум свободных очков, которые может иметь маг, равен 22). Как вариант, персонаж может взять *любые один или два* Недостатка, не смотря на их общую стоимость (даже превосходящую 7 очков), но он не может иметь больше Недостатков, чем эти два.

Поскольку они отражают особые свойства, Достоинства и Недостатки могут оказаться не подходящими для особенно пугающих хроник, или же тех, правила которых вы желаете оставить простыми. То есть, это абсолютно выборочное правило – и выбор за Рассказчиком. *Любые и все* выбранные Достоинства и Недостатки должны быть пристально изучены Рассказчиком. Некоторые из них могут оказаться злоупотреблением, при использовании их для выхода за рамки правил игры. В таком случае, Рассказчику не стоит бояться запретить Черту, убирать назойливое Достоинство или заставлять игрока платить цену за избавление от неподходящего Недостатка.

Достоинства и Недостатки делятся на четыре широкие категории – физические, ментальные, социальные и сверхъестественные. Каждая категории описывает характеристики, специфичные для одной стороны персонажа.

Физические Достоинства и Недостатки

Обостренные Чувства (Достоинство, 1-3 очка)

У вашего мага от природы необычно острое чувство – будь то зрение, слух, обоняние и так далее. Оно остротой вдвое превосходит

аналогичное чувство обычного человека, что позволяет понизить на 2 сложность всех бросков, связанных с выбранным чувством. При трате на это Достоинство трех очков, *все* чувства персонажа становятся необычайно острыми.

Обоеручие (Достоинство, 1 очко)

Ваш маг может одинаково ловко действовать любой своей рукой. Вы не получаете никакого штрафа к действию, исполняемому другой рукой, так как у персонажа нет «не основной руки». Персонаж может использовать обе руки единовременно для исполнения двух разных физических действий без разделения наборов кубиков, но он может получить штраф к концентрации (по решению Рассказчика), особенно если действия слишком различаются или находятся в разных зонах видимости.

Очень немногие люди действительно обоеруки. В стрессовых ситуациях, действию, исполняемому одновременно двумя руками, всегда должен назначаться штраф.

Баланс Кошки (Достоинство, 1 очко)

Ваш маг от рождения обладает великолепным чувством баланса. Сложность любых бросков, связанных с балансом (например, Ловкость + Атлетизм для прохода по узкому карнизу), снижается на 2.

Сорвиголова (Достоинство, 3 очка)

Удача любит храбрых – а ваш персонаж воистину храбр. В опасных и рискованных ситуациях он начинает действовать, как настоящий киногерой. Всякий раз, как ваш маг предпринимает особенно рискованное действие, вроде прыжков с крыши на крышу под ураганом пуль или прыжка между двумя горящими и готовыми столкнуться автомобилями, вы можете добавить к броску три дополнительных кубика и проигнорировать одну единицу, выпавшую в броске. Чтоб считаться рискованным, действие должно иметь сложность 8, как минимум, и, потенциально, нанести три и более уровня летальных или тяжелых увечий. Заметьте, что длительные рискованные действия, вроде вульгарного ритуала, получают этот бонус только на последнем броске, а не на каждом.

Гигант (Достоинство, 4 очка)

Ваш персонаж необычно крупен, наверняка более 2 метров 10 сантиметров ростом и более 180 килограммов весом. Таким образом, он получает один дополнительный уровень здоровья и может выдержать больше наносимых ему ударов, до того, как потеряет сознание. Считайте этот уровень здоровья дополнительным уровнем Синяков без штрафов к броскам. Заметьте, что ваш персонаж будет сильно

выделяться из толпы, у него могут позднее в жизни начаться проблемы со здоровьем, и в него легко попасть. Рассказчики, опасайтесь того, что это Достоинство будут брать исключительно для того, чтобы иметь возможность поглотить в бою лишний уровень урона. Помните, также, о том, что при использовании магии Жизни для уменьшения размеров, персонаж лишится и дополнительной массы, и дополнительного уровня здоровья.

Устойчивость к боли (Достоинство, 5 очков)

Ваш персонаж может быть сделан из стали или сидеть на наркотиках (в таком случае, вам нужно взять Недостаток Зависимость), но, какова бы ни была причина, он не чувствует боли, сколько бы серьезно он ранен ни был. Вы можете игнорировать все штрафы к броскам, пока вашего персонажа не убьют.

Зависимость (Недостаток, 1-3 очка)

Ваш маг страдает от зависимости к какому-либо веществу, вроде никотина, алкоголя или тяжелого наркотика. Если вещество достаточно просто и легко достается, то Недостаток стоит одно очко, и он, возможно, не будет создавать никаких сложностей, связанных с игрой. Если вещество нелегально, опасно или может вызывать проблемы со здоровьем или психикой, то Недостаток стоит 3 очка. Некоторые маги или искусственные существа могут зависеть от магических или очень необычных веществ. Хоть такие вещества, обычно, и не дают штрафов, они, в силу необычной природы, могут считаться вызывающими сильную зависимость.

Маг, который не может получить дозу, страдает от похмелья, штрафы от которого назначает Рассказчик.

Ослабленное Чувство (Недостаток, 1 очко)

Одно из чувств вашего персонажа ослаблено или как-то неестественно повреждено. Возможно, ваш персонаж плохо слышит, у него мало вкусовых рецепторов, он не различает цветов или он сильно близорук. В данных и похожих случаях, сложность бросков, связанных с ущербным чувством, повышается на 2. Естественно, вы не можете взять этот Недостаток в сочетании с Обостренными Чувствами того же типа!

Коротышка (Недостаток, 1 очко)

Рост персонажа с этим Недостатком – 125 сантиметров или меньше. Ему может быть сложно доставать предметы с полок, и он очень привлекает внимание. Скорость бега персонажа уменьшатся в 2 раза.

Уродство (Недостаток, 2 очка)

Ужасное уродство делает внешность вашего персонажа непереносимой. Сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием, повышается на 2. Значение Внешности персонажа не может превышать 2.

Один Глаз/Одно Ухо (Недостаток, 2 очка)

Ваш персонаж потерял глаз или ухо, или страдает от врожденного порока, который делает указанный орган бесполезным. Сложность всех бросков Восприятия при использовании подходящего чувства повышается на 2 (как при Недостатке Ослабленное Чувство). Кроме того, персонаж с одним глазом получает повышение сложности на 1 ко всем броскам, связанным с пространственным зрением (включая дальнобойные атаки), а персонаж с одним ухом получает повышение сложности на 1 ко всем броскам, связанным с обнаружением источника определенного звука (ввиду отсутствия бинаурального слухового восприятия).

Родовые Метки (Недостаток, 2 очка)

Аватар вашего мага может обладать Энергией Изначальности, или у вашего мага может быть легендарный тотем или бог-покровитель, либо же он просто находится под патронажем некого могущественного духа, и он оставил на нем свои метки. Если тотемом является животное, то он так сильно походит на это животное в человеческом облике, что даже незнакомые с ним люди называют его «Медведь», «Лось» или «Ворон». Если тотемом является хорошо известный бог или герой, то маг будет выглядеть именно так, как люди представляют себе этого бога или героя, включая все характерные уродства (хотя за них вы получаете дополнительные очки). Персонаж так на него похож, что любой с первого взгляда может определить его природу. И это может быть опасным, особенно если ваш Аватар имеет легендарного врага (а в большинстве случаев так и есть). Также, тотем или Аватар вашего персонажа будет требовать от него защищать определенные виды животных или завершить его незавершенные дела.

Также, ваш маг может быть потомком знаменитого или печально известного рода – Пендрагон, Мурасаки, Бэкон, Батори, Борджиа или Ла Вей. Помимо родового имени он наследует и родовую внешность. Изучающие историю вполне могут представить вас изгоняющим Дьявола или убивающим дракона, либо травящим целые семьи и купающимся в крови девственниц – особенно если у них есть иллюстрации, которые могут навести на эти мысли.

Либо же, ваш маг может слишком сильно походить на представителя этой профессии. Может быть, у него рыжие волосы и зеленые глаза ирландской ведьмы, светлые глаза и темная кожа арабского чародея, сросшиеся брови и удлиненные безымянные пальцы урожденного перевертыша, либо ярко-желтые, фиолетовые или изумрудно-зеленые

глаза фей. Изучающие древние знания могут заметить эти черты, и на персонажа может начаться охота. Однако, некоторые ведьмы, подменыши, перевертыши и прочие могут дать вам больший статус в своих обществах, если вы «выглядите как свой».

Плохое Зрение (Недостаток, 3 очка)

У персонажа какие-либо неизлечимые проблемы со зрением – сильный астигматизм, миопия и тому подобное. Эта проблема не может быть исправлена контактным линзами или очками, а исправление ее при помощи магии Жизни требует постоянной активной работы, чтобы избежать опасности упругости Узора (и, таким образом, требует траты очков опыта, чтобы избавиться от Недостатка). Сложность всех ваших бросков, требующих зрения, как фактора, всегда повышена на 2. Поскольку зрение – важное чувство, то этот Недостаток стоит больше, нежели простое Ослабленное Чувство.

Деформация (Недостаток, 3 очка)

У вашего мага имеется какого-либо рода деформация – деформированный сустав, горб, косолапость и так далее – что влияет на его физические способности и общение с окружающими. Например, горб понизит Ловкость персонажа на 2 и на 1, при необходимости, повысит сложность бросков социальных навыков. Горбун, в конце концов, может не хуже других пользоваться клавиатурой, а общение в Цифровой Сети не связано с внешностью. Специфические эффекты избранной деформации определяет Рассказчик.

Дегенерация (Недостаток, 3, 6 или 9 очков)

Без помощи поддерживающей его магии или науки ваш персонаж умрет. Он может быть жертвой болезни или проклятия, или, может быть, он то, что изначально не должно быть живым.

При нижайшей стоимости Недостатка, у вашего персонажа просто нет способности к самолечению, с которой рождается большая часть людей. На нем сохраняются все полученные ранения, пока персонажа не вылечат магией или наукой Технократии. В противном случае ни одна из его ран не исцелится.

При шестиочковой версии Недостатка ваш персонаж распадается на куски. Его может пожирать изнутри ужасающая болезнь, или он жертва насекомых и/или естественного упадка, если он недоделанный результат чьей-то некромантии. Может быть, в Итерации Икс ему не сказали, что его «великолепное механическое тело» было прототипом, сделанным наиболее дешево, а гарантийные сроки закончились. Какой бы вы вариант не выбрали, ваш персонаж получает один уровень повреждений через три месяца с начала игры, еще один через месяц после этого, следующий – через неделю после последнего, и последний

уже через час. Проще говоря, здоровье вашего персонажа ухудшается с ускоренным темпом, следуя обратному ходу естественного исцеления, покуда он не умрет. Очевидно, естественным путем персонаж не лечится.

При девятиочковом варианте Недостатка персонаж распадается, как и в предыдущем случае, но урон при этом становится тяжелым.

Естественно, этот Недостаток бессмысленнен (и не должен дозволяться) в коротких хрониках и единичных играх.

Пониженные Атрибуты (Варьируется)

Жизнь несправедлива. Когда раздают мозги, красоту или мышцы, кто-то успел ухватить долю вашего персонажа – а может и несколько. Это означает, что ваш персонаж примечательно слаб физически, социально или ментально. Он может быть жертвой болезни или повреждения мозга, либо он мог родиться на мелком месте генного бассейна. Такое бывает.

Тем не менее, у вас (игрока) есть очки, которые можно потратить на другое. Реальная жизнь может быть несправедливой, но не игровая. Но Рассказчику стоит быть осторожным с этим недостатком, и быть уверенным, что игрок отыгрывает эту ограниченность.

За каждое очко Атрибута, которое вы теряете из-за данного Недостатка, вы получаете три свободных очка. Этот откат не подвергается стандартному ограничению на семь очков в Недостатках, но вы не можете взять других Недостатков без разрешения Рассказчика и *чертовски* хорошей истории. Помните, что хоть это и нечестно, в плане количества выдаваемых свободных очков, но оно позволяет вам создать персонажа, совершенно ущербного в одном плане, но все еще способного ответить.

Хромота (Недостаток, 3 очка)

Из-за неизлеченного ранения или отсутствующего сустава у вашего мага проблемы с ходьбой. Ваш персонаж заметно хромает, медленно ходит и должен использовать какую-либо подпорку, вроде трости, костыля или магии Сил. Скорость пешего хода персонажа снижена в четыре раза, а бег ему недоступен. Этот Недостаток может и повышать сложность маневров, использующих ноги – прыжки, плаванье, удары в боевых искусствах – по решению Рассказчика.

Чудовище (Недостаток, 3 очка)

Значение Внешности вашего мага равно нулю. Он может быть пресловутым дырявым прокаженным, либо иметь тело демона или жукоглазого чудовища. Либо же, его побили уродливой палкой[1].

Постоянная Рана (Недостаток, 3 очка)

Из-за повреждения Узора, постоянного ранения Парадоксом или какой-либо еще неприятности, вы заполучили рану, которая не исцеляется никогда. Даже если вы используете магию, рана вновь откроется на закате или на рассвете (по вашему выбору). Это ранение вызывает у персонажа летальные повреждения, уровня Раны, которые не могут быть поглощены. Этот урон складывается с другими увечьями (и может убить тяжело раненого мага, если рана откроется, когда тот уже ранен), но не сам с собой. То есть, кровоточащая рана головы не причинит ему больше вреда на следующее утро или вечер, если он не потрудился исцелить ее магией ранее.

Медленное Лечение (Недостаток, 3 очка)

Процесс естественного лечения тела мага очень медленен – будь причиной ослабленный иммунитет, старость, плохое питание или просто гены. Все раны вашего персонажа лечатся в два раза дольше. Все Эффекты магии Жизни лечат только половину урона, с округлением в меньшую сторону.

Глухота (Недостаток, 4 очка)

Естественный Узор вашего мага глух, и он вообще не может слышать! Вы автоматически проваливаете все броски, требующие слуха. Также, этот Недостаток повышает сложность множества бросков Бдительности на 3, поскольку вашему магу приходится полагаться на другие чувства для поиска опасностей и улик. Чтобы обойти этот Недостаток с помощью магии, понадобятся постоянные сложные ритуалы и трата очков опыта.

Немота (Недостаток, 4 очка)

Ваш маг не может говорить. Это ограничение может исходить от физических ран, магического проклятия или естественного порока. Вы можете общаться с остальной группой, описывая действия своего персонажа, но вы не можете говорить за своего персонажа (а если вы забываетесь и выходите из образа, Рассказчик может оштрафовать вас, выдав меньше очков опыта). Вы можете использовать Языки, чтобы изучить язык немых или писать (если ваш персонаж еще и не неграмотен). Магия Разума тоже может немного помочь вам обойти это ограничение.

Возраст (Недостаток, 5 очков)

Ваш маг или не настолько расторопен, как раньше, или еще не повзрослел. Как бы то ни было, один Физический Атрибут по вашему выбору должен быть понижен на 1. Этот Недостаток берется один раз за каждые 10 лет после 40, или один раз за возрастную группу до 15 лет.

Ваш персонаж теряет одно очко, если ему от 11 до 14, два, если ему от 7 до 10, и три очка, если ему от 4 до 6 лет. Если вы берете этот Недостаток, чтобы показать юность персонажа, вы, также, должны взять и Недостаток Ребенок.

Проклятие Однодневки (Недостаток, 5 или 10 очков)

Этот Недостаток, распространенный среди Викторов[2] Биоинженеров, либо несущих в себе кровь оборотней или демонов, означает, что ваш персонаж взрослеет и стареет очень быстро. При использовании варианта за пять очков, вы каждые два месяца стареете на год. То есть, когда вам физически 18, то хронологически – только 3. При использовании варианта за 10 очков, вы стареете на год за неделю, что делает вас шестнадцатилетним за 4 месяца и пятидесятидвухлетним менее, чем за год. Не очень долгий срок жизни, но для штурмовиков – более, чем достаточно. Этот Недостаток может быть объединен с Возрастом любого уровня.

Рассказчики должны запрещать этот Недостаток, как бессмысленный, в коротких и единичных играх.

Слепота (Недостаток, 6 очков)

Ваш персонаж от природы лишен зрения – мир красок и образов перед ним закрыт. Вы не можете делать бросков Восприятия, основанных на зрении, а ко всем броскам Бдительности добавляется штраф, равный 3, если не требуется совершенно иное чувство. Сложность всех бросков, основанных на Ловкости, повышается на 2. Для наведения своей магии, ваш персонаж должен рассчитывать на слух, Связи или какое-либо иное магическое или обычное чувство.

Паралич Ног (Недостаток, 6 очков)

Ваш маг прикован к инвалидной коляске, и не способен стоять или передвигаться без помощи костылей, самой коляски или еще какой-либо сложного и болезненного способа. Обычно, ваш маг проходит один метр за ход, и даже это для него мучительно. Может быть, тело волшебника было искалечено в несчастном случае, или он был рожден с не всеми действующими суставами. Этот Недостаток крайне усложняет жизнь, и вы должны хорошо подумать прежде, чем взять его!

Социальные Достоинства и Недостатки

Истинная Любовь (Достоинство, 4 очка)

Несмотря на мрачность мира и чуждость, от которой страдают маги, ваш персонаж нашел истинную любовь. Эта любовь дает вдохновение и надежду пред лицом даже огромных сложностей, поскольку она является символом того, что высшие, более чистые силы, еще не

покинули мир. Вы получаете один автоматический успех во всех бросках Силы Воли, который может быть отменен только провалом. С другой стороны, вам, может быть, придется вытаскивать свою любовь из опасностей, или вновь искать ее или его.

Ребенок (Недостаток, 1-3 очка)

Когда вашего мага настигло Пробуждение, он был маленьким ребенком, и теперь пожинает проблемы, связанные со своим возрастом. Люди не воспринимают его всерьез, он не может ходить в клубы, и, в особенно сложных случаях, люди склонны спрашивать о местонахождении его мамы.

Ценность этого Недостатка зависит сугубо от того, насколько маг юн. Он становится особенно серьезен, если ваш персонаж держится рядом со взрослыми магами и занимается тем, что дети делать не могут или не должны (вроде секса, приема наркотиков, самоистязаний и так далее).

Персонаж-ребенок должен, помимо этого, взять Недостаток Коротышка.

Темная Тайна (Недостаток, 1 очко)

Вашего персонажа мучает его ужасное прошлое. Может быть, он пошел против своего наставника, или он тайно влюблен в Виддерсланте. Как бы то ни было, секрет вашего персонажа – который должен проявлять себя, когда Рассказчик сочтет нужным – может вызывать у вашего мага неудобства или проблемы (но вряд ли он приведет его к смерти).

Ошибочное Узнавание (Недостаток, 1 очко)

Ваш маг *не является* реинкарнацией какого-либо древнего героя или зловещего исторического персонажа. *Не является* он и счастливым ребенком, на котором свой знак оставило некое тотемное животное, пропавшим сотни лет назад могущественным бессмертным волшебником или богом, спустившимся на Землю во плоти. К сожалению, он *похож* на кого-то из них, и люди, которые ценят внешность больше действий, верят, что он подойдет на эти роли. Эта ошибка может вызвать у персонажа множество проблем. Люди могут ожидать от него того, что он не может, или обвинять его в том, что он не делал.

Застенчивость (Недостаток, 1 очко)

Большие группы людей заставляют вашего персонажа чувствовать себя неудобно, и хоть он не будет убегать в панике от толп, у него будут проблемы при общении с подобными собраниями. Ваш персонаж с трудом может говорить или подавать себя, когда на него смотрит весь свет. В любое время, когда ваш маг общается с незнакомцами или

становится центром внимания трех и более человек, он получает штраф ко всем Социальным броскам, равный 3.

Преследуемый Охотником (Недостаток, 4 очка)

Вашего персонажа преследует опасный и опытный смертный охотник, хорошо знающий, что вы – маг, и на что вы способны. Хуже того, он умен и изобретателен, работает над нейтрализацией преимуществ вашей магии, и может сделать целями своей охоты ваших компаньонов и коллег. Хоть врага может иметь практически любой маг, этот Недостаток делает вашего мага парией. (Никто не захочет общаться с тем, по чью душу в любой момент может явиться маньяк-убийца). У охотника могут даже быть друзья и союзники, которые продолжат беспокоить вашего мага, если он сумеет избавиться от преследователя, убедить его завершить охоту, или убить его. В любом случае, этот парень желает вашей *смерти*, он не остановится, и имеет доступ к особому снаряжению или, хотя бы, особым знаниям.

Испытательный Срок (Недостаток, 4 очка)

Ваш персонаж присоединился к Традиции (или Конвенции, или Цеху) совсем недавно, и отношение к нему пока плохое. Он может быть раскаявшимся бандитом, или перебежчиком от противника. К магу относятся враждебно и подозрительно. Даже на мага с высоким уровнем Судьбы смотрят с недоверием. Никогда не знаешь, когда этот выдающийся тип уйдет вновь и станет могущественным противником.

Ментальные Достоинства и Недостатки

Выдающаяся Способность (Достоинство, 1 очко)

У каждой человеческой способности есть те, у кого есть к ней природная склонность. В пределах действия определенной Способности вашего персонажа, сложность всех бросков с ее использованием снижается на 2. Прирожденный лингвист с легкостью усваивает языки и говорит на них без следа акцента, а безумный гонщик может с легкостью выделывать на автомобиле всяческие трюки. Это Достоинство действует только на одну Способность, но может быть взято несколько раз для персонажа, который без проблем управляется, например, с компьютерами и техникой.

Особые или боевые Способности, вроде До, никогда не должны быть связаны с этим Достоинством.

Здравый Смысл (Достоинство, 1 очко)

Ваш маг обладает немалым запасом бытовой мудрости и привычкой четко просчитывать свои действия в сложных ситуациях. Хоть это Достоинство и не даст вам никаких преимуществ в бросках, оно

означает, что Рассказчик предупредит вас, если действия вашего персонажа выходят за грани здравого смысла. Он может даже давать вам советы. Это Достоинство подходит для начинающих игроков, поскольку дает рассказчику право обращаться с ними не очень строго.

Концентрация (Достоинство, 1 очко)

Заглушив все отвлекающие факторы, ваш маг может сконцентрироваться исключительно на стоящей перед ним задаче. На вас никогда не действуют неблагоприятные обстоятельства ситуации и окружающей среды, если они не причиняют прямого вреда. То есть, вы не получаете никакого штрафа, если вашего мага отвлекают, беспокоят, толкают, пихают, подвешивают вверх ногами, заставляют работать под дождем и в прочих неудобных ситуациях.

Дрема (Достоинство, 1-3 очка)

За одно очко вашему магу надо спать меньше, чем прочим смертным – он отлично высыпается за 4 часа. Если Рассказчик дает штрафы другим персонажам за нехватку сна (рекомендуется, 1 или 2 кубика), то вы являетесь исключением. Не нужно говорить, что это Достоинство позволяет вам совершить больше дел, вкупе с дневной активностью.

За два очка, ваш маг спит только два часа в сутки. Это достаточно необычно, но позволяет вашему магу сделать больше дел. Также, это означает, что персонаж способен спать на бегу.

За три очка ваш маг не спит вообще. Вы можете получать штрафы от истощения, но спать вам не обязательно. Возможно, в катастрофе был поврежден центр сна мозга вашего персонажа, или он является чем-то вроде голема, созданного всегда быть бодрствующим. Как бы то ни было, единственное время, когда ваш маг спит – если он принял снотворное или был оглушен.

Мгновенный Расчет (Достоинство, 1 очко)

Ваш маг может проводить сложные математические расчеты в уме и практически без ошибок со скоростью компьютера. *Вы, как игрок*, можете использовать калькулятор в любое время, даже если ваш персонаж спасается бегством.

Чувство Времени (Достоинство, 1 очко)

Ваш маг обладает непревзойденным чувством времени, точным, вплоть до секунды. Это Достоинство повторяет Эффект Времени 1 **Синхронизация**, но оно естественно и действует всегда.

Берсеркер (Достоинство, 2 очка)

Древние кельты называли это состояние «Боевой Яростью», и когда оно охватывает вашего мага, для него все окрашивается красным, и он убивает. И убивает. И продолжает убивать. Впав в состояние берсеркера, ваш маг не чувствует боли и не получает никаких штрафов от ранений. Когда бы вашего персонажа ни ранили в бою, сделайте бросок Силы Воли (сложность 6 + количество увечий, полученных в этой сцене). Добавьте к этой сложности 2, если вы обладаете и Недостатком Раздражительность (до максимума, равного 10). При неудаче ваш персонаж погружается в боевую ярость, и может игнорировать все штрафы от ранений. К сожалению, он не будет отличать своих от чужих и будет убивать, пока не останется никого, способного стоять.

Чтобы завершить боевую ярость, сделайте бросок Силы Воли по той же сложности. Отнимите от сложности 1, если против вас стоит ваша Истинная Любовь или кто-то настолько же важный. В противном случае, всем нужно убегать и прятаться, пока вы не успокоитесь.

Кодекс Чести (Достоинство, 2 очка)

У вашего мага, помимо и сверх учения Традиции, которой он принадлежит, есть определенный этический кодекс или кодекс чести. Этот кодекс определяет все его действия, дает высшие стандарты и определяет чистый этический путь. Вера и сражение за поддержание этого кодекса дает вашему магу два дополнительных кубика ко всем броскам Силы Воли, когда он действует в соответствии с кодексом или сопротивляется соблазнам, которые могут подвигнуть его на нарушение этого кодекса. Вы должны поработать с Рассказчиком, чтобы облечь этот кодекс в плоть. Помните, если вы не придерживаетесь кодекса и регулярно задумываетесь о его влиянии на вашу жизнь, то это Достоинство может быть отозвано.

Эйдетическая Память (Достоинство, 2 очка)

Персонаж с эйдетической памятью помнит в общих деталях все, что испытывал, и вспоминает это очень легко. В нормальных условиях ваш персонаж с легкостью вспомнит все, что с ним происходило. В стрессовых ситуациях – вроде попытки вспомнить книгу во время перестрелки – вам может понадобиться сделать бросок Восприятие + Бдительность (Сложность 6), чтобы вспомнить нужную информацию.

Железная Воля (Достоинство, 3 очка)

Когда ваш персонаж решается на что-то, то он становится непреклонным, и от цели его отклонить невозможно. Вы получаете три дополнительных кубика к броскам против всех попыток повлиять на мысли персонажа (но не на эмоции). Если вашему персонажу не повезет попасться вампиру, то он сможет освободиться от его контролирующих разум способностей тратой лишь одного очка временной Силы Воли.

Принуждение (Недостаток, 1-4 очка)

Есть то, что ваш маг обязан делать или не делать. А уж нравится ему это или нет – дело последнее. Этот Недостаток может быть по природе своей психологическим, физиологическим или сверхъестественным. Если он чисто психологический, то для противостояния Принуждению просто делайте бросок Силы Воли (сложность 6 + стоимость Недостатка). Однако, если он физиологический или сверхъестественный, то неважно, насколько устойчив разум, поскольку или дух привязан или тело искалечено. И персонаж не может с этим чего-либо поделать, как бы он ни пытался. В подобных случаях Недостаток стоит на 2 очка дороже.

Принуждения могут быть разными. Неспособность *коснуться* чего-либо, и невозможность *навредить* – две большие разницы. Злая колдунья может быть физически не способна коснуться невинного. Но это не помешает ей отступить и выстрелить из дробовика или применить заклятие огненной смерти.

Стоимость этого Недостатка варьируется, в зависимости от частоты и серьезности Принуждений.

Стоимость	Принуждение
1	Не переступать порог без приглашения; никогда не показывать страх врагу; никогда не возражать вышестоящему офицеру.
2	Никогда не отказываться от разумного пари; никогда не выдавать какой-либо эмоции; не касаться чего-либо святого или благословенного для какой-либо религии; не вредить ребенку.
3	Не отказываться от дуэли; не бить женщин; не отказываться от предложенного секса; не лгать; не отнимать жизни.
4	Не говорить правды; танцевать всякий раз, как слышишь музыку; впадать в восторг от вида зеркал, красоты или книг; не отказывать в вызове; не причинять вреда.

Соня (Недостаток, 1 очко)

Всхрапните, дернитесь и проигнорируйте будильник – ваш маг спит, как медведь зимой. Когда бы ваш маг ни пытался пробудиться, вы получаете штраф к броску, равный 2, и до конца сцены бродите, пошатываясь, с мутными глазами, ничего не понимая (и получая штраф, равный 1, ко всем броскам).

Неумелость (Недостаток, 1 очко)

Ваш маг просто *чудовищно криворук* в одной конкретной Способности. Может быть, он никак не может научиться толком водить, или компьютеры у него загораются и испускают розовый дымок. Выберите одну Способность, в которой у персонажа есть хотя бы одно очко – желательно ту, которая будет как-либо важна для вашего персонажа. (Рассказчик будет знать, если вы сделаете по-другому, и у него есть множество грязных способов, чтобы заставить вас платить за это). Вы получаете штраф, равный 2, ко всем броскам, связанным с данной Способностью.

Ночные Кошмары (Недостаток, 1 очко)

Вашего мага терзают ночные кошмары. Причины их могут быть естественными, вроде ночных страхов, или они могут быть результатами проклятия, либо воспоминаний об ужасающем событии. Ваш маг не может выспаться, он часто просыпается испуганным, мокрым от пота и усталым. Вы должны делать бросок Силы Воли всякий раз, как он просыпается. Неудача означает, что вы теряете один кубик от всех бросков на весь день. Проваленный бросок может привести к тому, что маг будет считать себя все еще запертым в кошмаре (и Рассказчики будут рады использовать такую ситуацию).

Естественно, вы не можете взять этот Недостаток в сочетании с трехочковым вариантом Достоинства Дрема.

Сомнамбула (Недостаток, 1-4 очка)

Магия? Что за хрень? Никто в здравом уме не верит в магию. У нас 21 век на дворе. Надо быть сумасшедшим, чтобы верить в это.

К сожалению, ваш персонаж сумасшедший. Но его безумие заключается в том, что он не верит в магию, какие бы свидетельства ему не предоставляли. Он рационализует все, и даже если *сможет* очнуться на некоторое время при виде особенно вульгарной магии, то на следующий день он будет все увиденное считать странным сном или результатом излишне большой дозы галлюциногенов, а не всесокрушающим свидетельством истинной природы вселенной. Он *может* поверить в лазерные пистолеты и личные реактивные ранцы – это, в конце концов, наука – но отказывается верить во все эти ненаучные штуковины с зеркалами, свечами и колокольчиками. Все, что не вписывается в Консенсус современного техногенного общества – ахинея. По крайней мере, в этом уверен персонаж.

Или наоборот, ваш маг может верить в магию, фей, призраков и оборотней, но отказываться воспринимать как данность то странное нечто, называемое наукой. Подобное восприятие мира вряд ли подойдет человеку 21 века, но вполне естественно для гостя из века 16.

Конечно, хоть рассудок персонажа и находит опровержения, его

Аватар вполне себе Пробужден и более, чем готов помочь персонажу с магией и/или технологией. В конце концов, если вы не верите по-настоящему, что Бог не пошлет к вам на помощь ангелов и пламенные колесницы, то это не повод не молить Его о послании их…

При одном очке Недостатка персонаж может творить только естественную магию или сверх-науку. Он не верит в вульгарные их варианты, и отрицает их, как только видит. (То есть, относительно вульгарной магии или сверх-науки ваш персонаж считается Спящим). При двух очках Недостатка ваш персонаж не верит как в магию, так и в сверх-науку, и при их вульгарных проявлениях он считается Спящим. При четырех очках Недостатка, ваш персонаж может творить вульгарную магию или сверх-науку, но относительно собственноручно созданных Эффектов он считается Спящим. Более того, он всегда видит более рациональный вариант происходящего. («Что значит, демоны утащили его в Преисподнюю? Я всего лишь сказал «Чтоб тебя черти взяли!», а он бросил на землю одну из своих дымовых бомбочек и удрал!») Более того, даже в собственном Святилище маг получает Парадокс от собственных же вульгарных Эффектов!

Рассказчикам стоит быть осторожными, и не позволять создавать минимаксерских Технократов, которые обрушивают дополнительный Парадокс на своих противников и никакого на себя, не позволяя этому Недостатку вызывать у них значительных проблем.

Мягкосердечие (Недостаток, 1 очко)

Ваш персонаж не может спокойно стоять, когда другие страдают. Ваш маг избегает всех ситуаций, которые могут кончиться причинением кому-либо физической мили эмоциональной боли, если не был сделан бросок Силы Воли (сложность 8).

Дефект Дикции (Недостаток, 1 очко)

Серьезная шепелявость, расщепленное нёбо, приступ Синдрома Туретта и тому подобное не дает вашему магу говорить членораздельно. Попробуйте отыграть этот Недостаток. Вы получаете штраф, равный 2, ко всем броскам, связанным с речевой коммуникацией.

Амнезия (Недостаток, 2 очка)

Ваш персонаж не помнит ничего из своего прошлого, своей биографии или событиях жизни. Он может использовать различные Способности, но не сможет вспомнить, где он их изучил. Последнее слово в истории персонажа остается за Рассказчиком, и некоторые обломки прошлого могут вас весьма удивить. Вы можете приберечь для Рассказчика от 2 до 5 очков на Недостатки. Рассказчик же приобретает Недостатки на *одно очко дешевле* (то есть, если вы 4 дополнительных амнезийных Недостатка, то ваш Рассказчик наберет Недостатков на 3

очка, но вы получите 4 свободных очка). Конечно, вы не будете знать, *что это* за Недостатки, поэтому вы можете быть удивлены.

Сумасшествие (Недостаток, 2 очка)

Ввиду независящих от него обстоятельств, ваш персонаж всегда безумен. Это может быть результатом врожденного порока мозга, или, может быть, он видел то, что ему не полагалось видеть, и это свело его с ума. Хоть вы временно, при помощи Силы Воли, и можете подавить свое сумасшествие, навсегда вы от него вряд ли избавитесь. Однако, хоть ваш маг и сумасшедший, он не обязательно является Мародером. Его магия или наука могут быть единственно разумными в нем сторонами. Создайте или выберите себе Психоз.

Фобия (Недостаток, 2 очка)

Некий простой раздражитель ввергает вашего мага в ужас. Ваш персонаж может бояться змей, высоты или больших скоплений народа. Вы должны делать бросок Силы Воли всякий раз, как маг сталкивается с источником страха. При неудаче ваш маг просто отходит от него, а при провале убегает с воплями или свертывается в клубок и беспомощно дрожит. Если маг вынужден сражаться против источника страха – магически созданной змеи, например – то сложность всех бросков в данной ситуации повышается на 2.

Раздражительность (Недостаток, 2 очка)

Ваш маг быстро раздражается. Когда его кто-то или что-то сердит, то вы должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы не обидеться. Этот Недостаток особенно опасен в сочетании с Достоинством Берсеркер, поскольку он повышает сложность броска на защиту от впадения в ярость берсеркера на 2.

Мстительность (Недостаток, 2 очка)

Кто-то вывел вашего мага из себя, и он планирует ответ. Он хочет свести счеты с человеком или группой. Эта жертва может быть или не быть врагом – он может даже не знать об этом – но ваш маг воспринимает все серьезно, и считает отмщение важной частью своей жизни. Вы должны потратить очко временной Силы Воли, чтобы отвернуть вашего мага от объекта мести, если ситуация может закончиться хаосом и разрушениями.

Нехватка Способностей (Недостаток, 5 очков)

Вашего персонажа природа обделила способностями, поэтому на Таланты, Навыки или Знания вы можете потратить на 5 очков меньше, чем обычно. То есть, самое большее, что вы можете внести в избранную категорию – 8 очков, а самое меньшее – ноль. Конечно, вы можете

приобретать Способности в избранной категории за свободные очки. Но в начале игры у вас в избранной категории не может быть ни одной Способности со значением 3 и больше.

Сверхъестественные Достоинства и Недостатки

Условие для Магии (Достоинство или Недостаток, 1-6 очков)

Есть в мире одна вещь, которая является для вашей магии большим подспорьем, либо запретом. Может быть, ваши заклинания особенно хорошо действуют против мужчин, или по четвергам, или после бури, или по людям, одетым во все черное. Может быть, вы не можете повредить тем, кто носит с собой определенную вещь или принадлежит к определенной категории людей. Например, ваша магия может не действовать на христиан, или имеющих при себе кусочек рябины и красную нитку. Может быть, кто-то дал вам полную власть над ними, либо, возможно, они полностью защищены от вашей магии благодаря принесенным вами клятвам или наложенным на вас заклинаниям.

Условия, которые влияют на вашу магию, могут быть обычными, необычными и редкими, и ценность этого Достоинства или Недостатка зависит от редкости условий. Базовый список приведен ниже. Считайте, что при наличии данных условий для всех бросков Арете применяется модификатор сложности, равный 3. Либо же, вы можете изменять сложность на 1 за каждое очко, которое вы вложили в эту Черту.

Очки	Условие
1	Уникальное. Меч Роланда, Матриарх Конструкта МЕСНА, високосный год.
2	Редкое, как куриные зубы. Нынешние или текущие члены

Совета Девяти, ваши бывшие Наставники, однажды при голубой Луне[3].

3 Редкое, но не неизвестное. Шведская королевская семья, жабий камень, волки-оборотни, рябина и красная нить, святые дни архангелов.

4 Особый случай. Девственники, любой член Итерации Икс, во время грозы, ближневосточные стеклянные шарики-обереги.

5 Доступно без особых проблем. Холодное железо, серебро, христиане, любой член Традиций, ветреный день, освященная земля.

6 Обычное, как грязь. Мужчины, когда-либо крещеные, фиолетовый цвет, под облаками, четверги.

Касание Жизни (Достоинство, 1 очко)

Под вашими ногами распускаются цветы, а при касании начинают цвести деревья. Ваши руки теплы, как лучи солнца, или камни домашнего очага. Распространенное Достоинство среди Вербен.

Салонный Трюк (Достоинство, 1 очко)

Ваш персонаж по желанию может сотворить небольшое симпатичное или полезное заклинание. Этот фокус не может причинить много вреда или даже как-то серьезно побеспокоить. Все, что он может – сделать что-нибудь простое или добавить магу стиля. Например, ваш маг может повторить старый фокус волшебников, создающий в руке шар колдовского света, или он может зажечь огонек на кончике пальца. Он может быть киборгом, которому в голову пришла идея встроить себе в голову сигнальную лампочку. Если ваш маг часто использует магическое усиление восприятия, вроде ночного видения, он может сделать так, чтобы его глаза светились, как у вампира, чтобы иметь возможность видеть даже в полной темноте. Если ваш персонаж предпочитает науку, то он может испускать достаточно рентгеновского излучения, чтобы использовать его вместе со своим рентгеновским зрением, или у него может быть вставлена в палец лазерная указка – просто ради шутки. Вам не нужно делать каких-либо бросков или тратить чего-либо, чтобы этот трюк сработал.

Рассказчики должны помнить, что это Достоинство создано для того, чтобы придать игре яркости и разума, а не для того, чтобы минимаксеры имели возможность творить машины смерти. С этим Достоинством маг может разжигать без зажигалки трубку, создавать розы или стаканы с мартини, заставлять звучать чуть вдали подходящую настроению музыку, всегда иметь под рукой нож для бумаги или иметь коготь на указательном пальце. Да, чем-то из этого можно выбить глаз, но в бою разницы между перочинным ножом, единственным тигриным когтем или острым ногтем немного.

Неявный Аватар (Достоинство, 2 очка)

Какой Аватар? Ваш маг никогда не видел своего Аватара. Фактически, никто не видел его Аватара, если это не было его отражение в зеркале, какая-то тень или что-то, что есть у каждого.

У вашего маг есть Аватар, но он не склонен проявлять себя явно. В целом, его Аватар – это его подсознание, и именно оно побуждало и подталкивало мага к Пробуждению.

Если у мага неявный Аватар, это не значит, что у него не бывает Исканий или Прозрений. Они просто, обычно, вписаны в реальность. Маг может обнаружить серию событий в реальном мире, которые приведут его к большей просветленности, даже без посещения мира снов. Кому нужно копаться в снах и странных мирах подсознания, чтобы узнать, кто они?

Медиум (Достоинство, 2 очка)

Ваш маг имеет природную связь с Загробным Миром. Хоть это Достоинство и не снижает сложность использования магии Духа, оно дает возможность естественным образом слышать призраков. Маг может и *не видеть* их без специального заклинания, но они склонны скапливаться, болтать, надоедать персонажу и просить его сделать что-либо. В некоторых случаях эта способность полезна – призраки охотно говорят с теми, кто может их слышать. Но у них могут быть и различные требования, а без достаточного знания магии Духа избавиться от них будет сложно.

Не Стареющий (Достоинство, 2 очка)

Ваш маг не стареет, вообще. Может быть, он еще во времена Эпохи Легенд выпил волшебный эликсир, или был угощен Персиком Бессмертия, или съел яблоко Гесперид, или наслаждался запретным вкусом мяса русалки. Может быть, ему ввели отличные наномашины Итераторов или присадили симбионта Биоинженеров. Может быть, его тело состоит из вечного камня или металла. Причина может быть совершенно неизвестной. Как бы то ни было, маг из года в год остается неизменным, за исключением свежих шрамов и полученных знаний.

Оракул (Достоинство, 3 очка)

Нет, ваш персонаж не один из тех мифических Мастеров магии, живущих в башне из слоновой кости в Глубокой Умбре. Он и не компания, производящая программное обеспечение. Он – всего лишь маг, с небольшими способностями к предсказанию и способностью смотреть в прошлое, настоящее и будущее.

Когда бы Рассказчик ни решил, что вы готов узреть знак или

знамение, вы делаете бросок Восприятие + Осведомленность, сложность которого зависит от того, насколько хорошо скрыто знамение. При удаче вы можете сделать бросок Интеллект + Оккультизм, чтобы истолковать увиденное, сложность броска равна запутанности увиденного. Сложность любых сотворения любых предсказаний при помощи магии (обычно, при помощи Времени) снижается на 2.

Цикличная Магия (Достоинство, 3 очка)

Магия вашего персонажа связана с неким повторяющимся и регулярным циклом – днем и ночью, луной, солнцем, приливами, сменой сезонов года, и даже такими событиями, как фондовая биржа или цены на чай в Китае (очень важно для товарного брокера из Синдиката). Таким образом, сложность сотворения вами магии варьируется от стандартной до трех, в зависимости от того, какую часть цикла вы указали своей пиковой точкой. Вы можете быть связанными с новолунием, полнолунием, периодом Быков или периодом Медведей. Как бы то ни было, цикличная природа вашей магии достаточно проблемна, но может оказаться очень полезной в некоторых обстоятельствах, позволяя вам проводить ритуалы в периоды пика ваших сил.

Проявленный Аватар (Достоинство, 3 очка)

Большая часть людей видит свои Аватары только во время Исканий, если видит вообще. Аватар вашего мага появляется каждый день к чаю, если вообще придерживается расписания. Этот Аватар невидим для всех, кроме вашего мага (и тех, кто может прочесть его мысли), если вы не взяли это Достоинство в сочетании с Дополнением Союзники, создавая для своего Аватар тело человека или фамильяра. В таком случае, Аватар становится вашим другом, неожиданно появляющимся и исчезающим, когда сочтет нужным. Если его убить, то умрет только физическая оболочка, но не сам Аватар – если у вас, конечно, нет еще и Недостатка Филактерия. В данном случае, ваш Аватар неуязвим для всех физических атак, но проявлен постоянно, и может быть похищен, превращен и так далее.

Рассказчики должны помнить, что Аватар не должен говорить прямо, что он Аватар. И то, что он может быть внедрен в филактерию, не означает, что все, что филактерия вам говорит – слова самого Аватара. Филактерией Адепта Виртуальности может быть его ноутбук, но если он не взял Достоинство Проявленный Аватар, то предупреждения антивируса ноутбука о необходимости обновления не значат ничего, кроме этого. Аналогично, вы можете поместить Аватар в лучшего друга, но это не значит, что все, что он вам говорит, является словами вашего личного духа-проводника. Это происходит, только если вы приобретаете Достоинство Проявленный Аватар. И даже в этом случае, почему ваш Аватар должен вам сообщать, что он кто-то еще, а не

только ваш лучший друг?

Проявленный Аватар может общаться с вами и другими людьми, подобно разумам, появляющимся в Сети и наставляющим Адептов Виртуальности, и общаться со своими сверстниками. При правильном подходе он может даже материализоваться, чтобы толкнуть перед вами речь, подраться, припугнуть вас или просто пригласить на хорошее свидание.

Естественная Связь (Достоинство, 3 очка)

Ваш маг – естественное слабое место в Барьере между мирами. Сложность применения магии для прохождения его снижена на 1, а духи реагируют на мага более благосклонно. Если маг найдет в Барьере особенно слабое место (Осведомленностью или при помощи Духа 1), то он сможет уйти в Умбру вообще без магии.

Защита от Шторма (Достоинство, 3-5 очков)

По какой-то причине Шторм Аватаров, ярящийся в Барьере, не влияет на вашего мага. Когда бы он не проходил через Барьер, он не испытывает никакого вреда.

При варианте за пять очков, ваш маг может защитить и тех, кого он касается (включая касание при помощи Связей) и осознанно желает защитить.

Оба варианта этого Достоинства достаточно редки. И целый Кабал может быть построен вокруг способности одного из его членов путешествовать за Барьер без вреда для себя. Признаки, позволяющие определять тех, в ком может проявиться это свойство, неизвестны – некоторые маги, которые никогда прежде не изучали магию Духа, неожиданно обнаруживали у себя этот талант, когда их впервые выводили в Умбру, а прочие Мастера Духа до сих пор не могут его симулировать.

Не Подверженный Действию Уз (Достоинство, 3 очка)

Кровь вампиров не может поработить волю мага. Неважно, сколько он ее выпьет, ужасающие Узы Крови установлены не будут. По этой же причине, ваш маг иммунен к вечной одержимости поцелуями инкубов и порабощению древними Талисманами, созданными для похищения душ. Это Достоинство может быть могущественным – иногда, *слишком* могущественным для некоторых хроник – в сочетании с Достоинством Упырь. Потому, если персонаж хочет быть Упырем со свободной волей, без вреда носить похищающее души кольцо или попасть в любую ситуацию, когда он получает от короля услуги без принесения вассальной присяги, то игрок должен платить за это Достоинство вдвое больше.

Кроме того, вашему магу не стоит пить кровь вампиров, когда ему вздумается. Ворованная сила немертвых тварей, проклятых Богом, несет нехороший Резонанс.

Кровь Фей (Достоинство, 4 очка)

Хоть ваш персонаж и не подменыш, их кровь течет в его венах – буквально. Кровь фей позволяет вашему магу посещать Грезу, когда ему будет угодно, будто он сам является подменышем. Хоть это и может подставить его под химерические атаки, оно же открывает пред ним новый и чудесный мир.

Согласно лексикону фей, ваш маг является Кинейном – человеком с некоторым количеством врожденного Гламура, и способным изучать некоторые виды колдовства фей, питая их собственной силой. (Смотрите для уточнения деталей книги **Changeling: the Dreaming** и **The Enchanted**. Помните, что полноценный маг не может иметь запаса Гламура). Если ваш маг является линейным магом, то колдовство фей будет прекрасным дополнением к вашим Путям. Если он Пробужденный, то у него есть врожденные способности, не подверженные Парадоксу! Его Банальность тоже очень низка (обычно, от 2 до 5)и он всегда желанный гость при дворах фей. Естественно, такой дар может привести в дебри политики фей. Тем не менее, это может быть великолепной игрой.

Счастливчик (Достоинство, 4 очка)

Ваш маг просто невероятно удачлив. Трижды за историю (но не сессию), он может повторить неудачный и даже проваленный бросок. Однако к каждому броску это можно использовать только один раз, и вы не можете применять удачу к броскам магии (Арете, Сфер и тому подобного).

Кровь Оборотней (Достоинство, 4 очка)

По какой-то странной причуде судьбы, ваш маг связан кровным родством с оборотнем – волком, вороном, медведем, котом или кем-то еще более экзотичным. Кровь перевертыша в нем не проявилась – по крайней мере, обычным образом – но оставила свою метку. Он иммунен к Делириуму (панике, которая охватывает каждого, кто видит оборотня в его боевом облике) и имеет друзей среди представителей тех Видов, которым он родственен. Это Достоинство не означает, что он посвящен в их секреты, или может спокойно ходить по их священным местам, но у него есть черта, которой всякий смертный не обладает. Если ваш персонаж – чародей, то он может выучить некоторые Дары, а Пробужденный маг может использовать эти врожденные магические силы, не опасаясь Парадокса. Однако, у него никогда не может быть Гносиса – врожденной связи с мирами духов, которой обладает каждый оборотень.

У вас есть неплохие шансы набраться мудрости перевертышей, а также – разделить некоторые обычные контакты и союзников. У вас, возможно, будут шансы завоевать некоторую привязанность со стороны племени ваших родственников, а также вражду со стороны их врагов.

Души-Близнецы (Достоинство, 4 очка)

Ваш Аватар был расколот и имеет «близнеца» - равного по силе вашему собственному Аватару, и схожему в плане Энергии, Натуры и Маски. Этим фрагментом может обладать кто угодно – физический близнец, кто-то похожий внешне, другой маг или незнакомец (возможно, даже Спящий). При физическом контакте с этим близнецом (или духовным братом, при действиях в Умбре) они могут разделить свою Квинтэссенцию и творить заклинания, как будучи единым целым, выбирая наибольшее значение Арете и Сфер, а также получая дополнительную Квинтэссенцию, равную силе одного из них. Части больше, чем единое целое. Но этот объединенный запас должен восполняться медитацией в Узле, подобно обычному запасу Квинтэссенции. Но Парадокс, получаемый от произведенных вместе заклинаний не разделяется, и каждый близнец получает одинаковый его объем.

Всего лишь при одном очке в Связях ваш маг всегда может знать, где находится его товарищ. При одном очке в Жизни он будет знать состояние его здоровья, а при одном очке в Разуме он может разделить с ним свои мысли. Если один из близнецов умирает, то другой должен сделать бросок Силы Воли (сложность 8), чтобы избежать психического шока. Чтобы иметь возможность вновь объединить силы, необходимо дождаться перерождения близнеца. Близнецы – не просто Достоинство во плоти. Они должны быть созданы и отыгрываемы, как полноценные персонажи, предпочтительно – другим членом группы. Кроме того, стоит помнить, что магу не обязательно быть лучшим другом со своим близнецом. Души-близнецы – разные и отдельные личности, а не напарники по команде, объединенные с энергостанцией.

Упырь (Достоинство, 5 очков)

Однажды вампир напоил вашего персонажа своей кровью, возможно, получая его в услужение. Ему как-то удалось освободиться, но сила крови дала ему некоторые возможности его повелителя. Вдобавок к обрывочным знаниям об обществе вампиров, ваш персонаж медленнее стареет, получает один автоматический успех в любом броске Силы, и наносит в рукопашном бою один дополнительный кубик повреждений, благодаря этому повышению силы. Если в вашей игре используются правила **Vampire: the Masquerade**, то у вашего персонажа есть запас крови, одно очко в Могуществе и возможность изучать и развивать некоторые другие Дисциплины – в частности, Могущество, Стойкость и избранные силы вашего донора.

Но просто так эти возможности не даются. Ваш маг должен время от времени пить кровь вампиров. В противном случае, он снова станет смертным, и всегда будет жаждать сладкой крови своего господина. Стоит ему освободиться (после месяца или больше без употребления Витэ), как он теряет всю свою сверхъестественную мощь (и Дисциплины) навсегда. (Это если он не получит Становления как вампир – тогда он обретет их вновь, ценой потери жизни и Аватара).

Помните, что употребление проклятой крови потомства Каина ведет к разного рода пагубным последствиям! Маг получает по одному очку в Статичном и Энтропийном Резонансах сразу, как он становится Упырем. Проклятие нестарения вызывает у мага проблемы с Исканиями. Это проявляет себя по решению Рассказчика, но, в целом, маг часто проваливает свои Искания из-за собственной статичной природы и недостатков Проклятия.

Легендарный Атрибут (Достоинство, 5 очков)

У вашего мага есть Атрибут сверхчеловеческой силы, что-то, в чем у него есть потенциал превзойти любого человека. Хоть этот Атрибут и не будет *автоматически* лучше, маг, потенциально, может выйти за границы человеческих возможностей. Такой дар редок и драгоценен, и у многих людей, обладающих им, почти никогда не получается достичь своего истинного потенциала.

В своем легендарном Атрибуте ваш персонаж может, потенциально, иметь 6 очков. То есть, ваш маг может иметь Силу Геракла или Интеллект Оккама. Это Достоинство не дает подобного уровня автоматически. Его по-прежнему надо приобретать за очки Атрибутов, свободные очки или опыт.

Помимо возможности получить нечеловеческие силы, у вашего персонажа есть чудесная способность, связанная с этим Атрибутом. Например, маг с легендарной Выносливостью может делать броски поглощения против любого вида урона, а маг с легендарной Сообразительностью может сменять позицию своей инициативы на одну позицию автоматически в любой ход. Эта способность действует, обычно, автоматически и требует одобрения Рассказчика. Ее мощь меняется с текущим значением Атрибута персонажа. То есть, персонаж, с легендарной Выносливостью, равной 1, имеет слабую легендарную силу, которая может развиться со временем и опытом.

Это Достоинство может оказаться мешающим, и не всегда подходящим всем хроникам или персонажам.

Разделенный Аватар (Достоинство, 5 очков)

Аватар вашего персонажа не слаб – он может быть просто разделен на части. У вашего маг есть один кусочек – значение вашего

Дополнения Аватар, если оно у вас есть, приобретенного за стандартную для этого дополнения стоимость – а все прочие находятся где-то еще. Но то, что было разбито, может быть соединено вновь – хотя бы в этом случае. Если вы, поисками и отыгрышем, найдете другие части вашего Аватара, то вы сможете повысить значение этого Дополнения уже после создания персонажа.

Другие части Аватара могут быть рассеяны по космосу, спрятаны и микроизмерениях, где их охраняют сфинксы и другие создания, либо они могут быть частью филактерии, а вы – обладать одной или несколькими его частями. Например, Аватар вашего мага разделен между 10 могущественными кольцами, из которых в его руках находятся три (и значение имеющегося Дополнения Аватар равно 3). Но он должен пойти и получить остальные у тех, что хранят их. Или, может быть, существует еще несколько магов, которые несут в себе ваш Аватар. И всякий раз, как ваш персонаж убивает одного из них, значение его Аватара увеличивается соответственно значению их Аватара. К сожалению, другие маги, владеющие этим Аватаром, тоже желают убить вашего персонажа…

Природу разделения Аватара и что персонажу нужно сделать, чтобы получить его кусочки, необходимо заранее обсудить с Рассказчиком.

Склонность к Сфере (Достоинство, 5 очков)

Ваш персонаж может использовать одну из Сфер магии с большей легкостью, нежели прочие маги. Какова бы ни была причина (врожденный талант, хорошее наследие, прошлые жизни, сверхъестественная сделка и так далее), у него есть талант к использованию определенного вида магии. Он быстро усваивает

нужные знания, и развивается в этой области с невероятной скоростью.

Во время создания персонажа выберите одну Сферу. С этого момента вы можете платить только три четверти обычной стоимости повышения уровня Сфер (с округлением в меньшую сторону), при повышении ее уровня, приобретении ритуалов и тому подобных улучшений, но только для этой Сферы. Избранная Сфера должна быть заявлена при создании персонажа и может быть выбрана только один раз.

Аватар-Спутник (Достоинство, 7 очков)

Ваш маг находится в цикле перерождений. Однако в цикле жизни-смерти-перерождения вашего мага есть странность – с его Аватаром связан еще один Аватар, меньший. Этот фрагмент тоже входит в цикл перерождений, следует за Аватаром вашего мага в каждом воплощении и часто сохраняет воспоминания о прошлых жизнях.

Используя игровые термины, у вас есть живой спутник, который обладает Аватаром, связанным с вашим. Вы можете плохо помнить свои прошлые жизни, а спутник этот может и не быть Пробужденным, но он обладает памятью и опытом ваших прошлых перерождений. Таким образом, спутник вашего мага может напомнить ему что-то или обучить чему-то, что которые когда-то персонажем были изучены. Вспомните принца Корума и Джерри-а-Конеля[4].

Спутника создает Рассказчик. Если у вашего персонажа нет Дополнения Союзники, то у него нет никаких особых способностей, кроме связи с вашим персонажем и воспоминаний о его прошлом.

Двойная Традиция (Достоинство, 7 очков)

Ваш маг обучался в двух Традициях. Скорее всего, он Пустой, который нахватался с миру по нитке и обнаружил нечто для себя полезное. Или, возможно, он был Пробужден магом одной Традиции, но потом учился под началом другого Мастера и благодаря новым знаниям обрел второе Прозрение. При трате очков опыта, Сферы Специализации каждой из Традиций идут по одной, уменьшенной, стоимости. Ваш маг и более открыт в вопросе Фокусов, и может использовать оные, принадлежащие любой из двух Традиций. (Недостатки уникальных Фокусов тоже учитываются). Если, например, ваш маг теряет свой хрустальный шар Герметиста, то ему придется или искать другой или рассчитывать на Фокусы другой своей Традиции.

Истинная Вера (Достоинство, 7 очков)

В мире ужаса и неопределенности ваш маг продолжает хранить небольшую искорку веры. Он крепко верит и любит Всемогущую силу, которая приводит вселенную в движение – будь то Бог, Аллах, кто-то из индийского пантеона, или просто вера в то, что все будет хорошо.

У вашего персонажа есть одна Черта Веры. Эта Черта действует, как запас кубиков контрмагии и добавляется ко всем броскам Силы Воли. Получить другие Черты практически невозможно, и требует немалой работы и целеустремленности. Даже одна Черта Веры указывает на богатство духа персонажа. Персонаж должен придерживаться высших стандартов, чтобы сохранить веру. Те, кто с ним общается, должны быстро понимать, что он особенный, отмеченный и идущий по путям, редко обнаружимым в этом мире. И персонаж должен поддерживать высочайшие духовные заповеди своей веры. Вера и деяния *могут быть* противоположными – в случае, праведных солдат Бога, например – но такое очень, очень редко. Большая часть верующих полна сочувствия, честности и всепоглощающей любви ко всему Сущему.

Время от времени ваш персонаж может творить чудеса, подпитываемые его верой. Детали такой врожденной магии зависят от воли Рассказчика. Сотворение чудес может истощить веру персонажа до того момента, как у него появится возможность вновь укрепиться в ней. Это может выражаться в понижении уровня Веры. Чудеса такого вида не вызывают Парадокс и, как кажется, исходят из некоего неизвестного источника. Возможно, за вселенной действительно присматривает некая благая сила.

Язык Барда (Недостаток, 1 очко)

Ваш персонаж говорит правду, причем весьма зловещую. То, о чем он говорит имеет обычай оказываться истиной. Этот Недостаток не является благословением или проклятием, равно как и Эффектом, которым можно управлять сознательно (используя, вместо него, Время 2). Тем не менее, раз в историю в вашем мозге будет возникать неудобная истина о текущей ситуации, и вы будете ее высказывать. Чтобы избежать произнесения пророчества, владелец этого «дара» должен потратить очко временной Силы Воли и получить один уровень ударных повреждений из-за напряженного сопротивления (особенно если он прикусывает собственный язык).

Метка Дьявола (Недостаток, 1 очко)

Однажды ваш маг ухитрился заключить контракт с демоном или дьяволом, и тот вдохнул в него свою мерзкую мощь, оставляя свою метку. Это пятно (известное, как «ведьмин сосок») темное и неприятно выглядящее, но нечувствительное к боли. В прошлом следователи Инквизиции проверяли эти места специальными иглами прежде, чем сжечь инферналиста на костре. В наши дни таких чудаков мало и они рассеяны, и потому многие будут считать эту метку простой родинкой. Несмотря на название – «сосок» - появиться она может на любой части тела персонажа.

В этой метке есть положительная сторона – если у вас есть и демонический Фамильяр, он может сосать нужную ему Квинтэссенцию

прямо из этого третьего соска, давая, дополнительно, ему преимущество нечувствительности к боли. Весьма полезно, если у вас есть кот, который жует вашу грудь.

Отголоски (Недостаток, 1-5 очков)

У вашего мага проявляются традиционные метки, указывающие на сверхъестественное. Это может быть небольшой странностью, вроде отсутствия тени, либо странностью серьезной – вроде зловещей ауры. Может быть, рядом с вашим магом скисает молоко или бьются зеркала.

Поищите суеверия, связанные с наследием вашей Традиции, и выберите несколько. Ценность этого Недостатка определяет Рассказчик, основываясь на серьезности этих сверхъестественных проблем.

Гейс[5] (Недостаток, 1-5 очков; должен быть связан с другим Недостатком или Достоинством).

Есть что-то, что ваш маг обязан делать или не делать, и от этого зависит его удача, жизнь или магия (а, возможно, и сама душа). Это могло быть наложено на него всегда – Гейс, провозглашенный друидами при его рождении, или проклятие, наложенное феями при его крещении. Это может быть принесенная им священная клятва или обет, либо сделанное им обещание или заключенная сделка. Кто-то (с заглавной К) был тому свидетелем, и готов следить за их поддержанием. Если маг не подчиняется, то последствия оказываются очень жестокими, если не смертельными.

Стоимость Гейса зависит от того, насколько легко его нарушить, и каково за это наказание. Если штрафом будет потеря какого-либо Достоинства или Дополнения, вычтите значение Гейса из стоимости Достоинства или Дополнения, и сделайте результат стоимостью Недостатка. Например, меч вашего персонажа может быть Артефактом пятого уровня, но ему сообщили «Если ты обнажишь свой меч в гневе, то ангелы, принесшие его тебе, заберут этот меч». Никогда не обнажать меч в гневе – небольшая жертва, стоящая 4 очка. Именно столько и получает Недостаток.

Принимая Гейс, выберите Недостаток/Недостатки, Дополнение/ Дополнения или Достоинство/Достоинства, с которыми Гейс будет связан. Затем или понизьте стоимость Недостатка/Недостатков, или повысьте стоимость Достоинства/Достоинств и/или Дополнения/ Дополнений. В случае Достоинств, которые можно брать несколько раз, вы можете взять Гейс то же количество раз для понижения стоимости. Но ваш Гейс должен быть на, как минимум, одно очко дешевле, чем общая стоимость Достоинств, Дополнений и/или Недостатков, с которыми он связан. Другими словами, вы не можете брать Дополнения и Достоинства на халяву, просто накладывая на них ограничения. Рассказчики должны проверять каждый Гейс, чтоб быть уверенными,

что он впишется в игру, а не является кучей странных ограничений и заповедей, которые могут быть объяснены лишь феями, подлившими кислоты в крестильную купель. Кроме того, Рассказчики должны отменять любые Гейсы, которые не вызывают явного вреда. Потеря души, если вы умрете, это проблема. Ей же является утеря легендарного Атрибута при потере девственности. Однако, вполне естественно, что вы потеряете все свои Атрибуты, чудесные и обычные, если умрете, поэтому проблема подобного рода недопустима, если у вашего персонажа нет способа восстать из мертвых.

Стоимость приведенных здесь Гейсов лишь приблизительна, и может варьироваться, в зависимости от персонажа или обстоятельств.

Цена	Гейс
1	Неизбежное обстоятельство или невероятная жертва. Когда вы умираете; когда позволяете лучам солнца коснуться вашей кожи; когда вы позволяете своей ноге коснуться земли; когда бы вы ни произнесли следующее слово.
2	Почти неизбежная ситуация или значительная жертва. Оставаться девственным; никогда не ранить живого существа; никогда не лгать.
3	Повседневные ситуации и обычные жертвы. Никогда не отступать из боя; никогда не выдавать секретов; никогда не отказывать в гостеприимстве; никогда не сочетаться браком; никогда не иметь детей.
4	Маловероятное обстоятельство или невеликая жертва. Останавливаться и гладить каждую кошку, какую увидите; никогда не есть животных продуктов; никогда не вредить определенному виду животных или типу личности; никогда не обнажать меч в гневе.
5	Легко избегаемые ситуации или мелкая жертва. Никогда не преломлять хлеб с рыжим; возносить молитвы каждую ночь; принимать витамины; никогда не вредить королю; не есть ветчины; не выдавать небольшого секрета.

Классическими наказаниями за нарушение Гейса являются муки от тяжелой судьбы, потеря Аватара, обращение удачи от добра к худу (потеря Достоинства Счастливчик), потеря фамильяра (особенно если Гейс был сделкой, заключенной с этим существом), потеря тотема, потеря всех своих друзей или потеря ценного имущества.

Персонажи могут иметь несколько Гейсов, вступающих в конфликт. Кухулин имел Гейсы «никогда не отказываться от гостеприимства» и «никогда не вредить собаке» (своей тезке[6]). Три ведьмы подали ему на обед жареную собачатину, и вскоре Кухулин умер. Поэтому, маги стремятся держать свои Гейсы в секрете, чтобы ими не воспользовались их враги. К сожалению, Гейсы можно определить простым Эффектом

Энтропии 1, объединенным с навыком предсказания судьбы. Разрабатывались изощренные ловушки, направленные на то, чтобы маг нарушил сразу все свои Гейсы, и погиб каким-нибудь интересным образом. Однако, Гейсы, проклятия, святые обеты и связующие клятвы я некоторых Традициях являются и символами высокого статуса, особенно среди Акашийского Братства, Вербен и Небесного Хора. Логика проста – маловажные люди не имеют Гейсов или родовых проклятий, а тот, кто накладывает на себя ограничения или дает священные обеты (и придерживается их) – достоин уважения. Но большую часть Техномагов не очень впечатляют те, кто приносит обеты целомудрия или молчания, и они аналогично равнодушны по отношению к тем, кто их ломает.

Традиционно, с Гейсами поделать ничего нельзя. Это просто грани чьей-либо судьбы, либо проклятия, которые дьявольски трудно снять (а если их все-таки удалось снять, то Недостаток должен быть выкуплен за очки опыта). Но если ограничение, святой обет или запрет, наложенный тотемом, был нарушен *случайно*, то свою вину можно постараться искупить. Ведьма, которая поклялась никогда не есть красного мяса, но неожиданно обнаружившая свинину в своем гороховом супе, может искупить свою вину пожертвованием в PETA. Но если маг нарушает свой зарок осознанно и по собственному желанию – и выживает – то он становится клятвопреступником, что является наиболее уничижительным титулом в Традициях. Судьба клятвопреступника навечно отмечена этим проступком, и метки видны всякому, кто использует тот же Эффект Энтропии 1, что открывает судьбу мага. Таким образом, клятвопреступник почти никогда не может найти себе наставника или получить помощь от Традиций, ценящих честное слово. В некоторых Традициях, особенно в Ордене Гермеса и у Вербен, клятвопреступников убивают едва ли не сразу, причисляя их к Нефанди, поскольку пред клятвопреступниками открываются лишь их темные пути получения силы. Есть немалая ирония в том, что немалая часть клятвопреступников является молодыми инферналистами, поклявшимися в верности Темным Лордам – и принесшими им обет – а потом осознавшими цену этой мощи. Но у Судьбы любимчиков нет, и те, кто нарушает слово, данное Преисподней, караются так же, как лгущие Небесам.

Персонажи, желающие начать игру клятвопреступниками, могут взять Недостаток Тяжелая Судьба или какое-либо иное проклятие. Случилось так, что они – добрые и благородные люди, давшие в прошлом необдуманные клятвы, но потом нарушившие их, чтобы не дать произойти большему злу. Пятно нарушенной клятвы с души вывести нельзя, но у них есть друзья, которые будут на их стороне, даже если другие маги будут плеваться, произнося их имена.

Гейс может быть взят в сочетании с Недостатком Принуждение, если оно не делает Гейс невозможным. Например, ведьма была рождена с Гейсом, и теперь сверхъестественно (или чисто психологически)

обязана гладить каждую кошку, которую увидит, иначе на нее обрушится тяжелая судьба.

Важный Компонент (Недостаток, 2-5 очков)

Есть некий компонент, который необходим вашему магу для сотворения магии, помимо самой магии. Этот компонент может быть чем-то редким или таинственным, вроде алмазов или эктоплазмы призраков, или чего-то распространенного и доступного, вроде гнева, алкоголя или электричества. Без важного компонента маг не может творить магию, и если компонент не вписывается в Эффект – надо искать другой Эффект.

Этот Недостаток не обязательно будут отражать зависимость Технократов от научных приборов и научных законов. Адепту Виртуальности не всегда нужен компьютер для расчетов. Если придется, он будет использовать логарифмическую линейку или карандаш и бумагу, а то и вовсе проведет все вычисления в уме – это лишь займет больше времени. Но доктору Вж-Жих!-у нужно дизельное топливо, чтобы питать все его Приборы, и они не будут работать, если он попытается использовать солнечные батареи или эфирно-протонный генератор – или, по меньшей мере, они не будут работать у него. Это вещество не обязательно должно исходить напрямую из источника – лунный свет может быть помещен в лунные камни, а святую воду можно разлить по бутылкам – но оно должно правильно храниться, с учетом всех необходимых правил или ритуалов. (Заряженные Луной лунные камни должны храниться в черном бархатном мешочке, вдали от солнечного света, а святая вода должна содержаться в специально освященном флаконе).

Недостаток	Компонент
2 очка	Солнечный свет; яйца; смазочное масло; чай; аспирин; электричество; эмоции; эктоплазма.
3 очка	Свечи из пчелиного воска; кровь; свежая лаванда; земля с могил; святая вода; ярость; останки призраков.
4 очка	Кровь девственниц; гашиш; мертвые люди; золото; платоническая любовь; пламя Преисподней.
5 очков	Алмазы; живые люди; редкие орхидеи; разряды молний; необыкновенная радость; слезы ангелов; любой Сосуд вне зависимости от Резонанса.

Тяжелая Судьба (Недостаток, 5 очков)

Над вашим магом навис тяжелый рок, и, хуже того, он об этом знает. Он умрет каким-либо ужасным образом, или будет вечно страдать. Может быть, он ему было видение, как над ним проводят Гилгул, или как он входит в Утробы Нефанди. Персонаж не может избежать этой

судьбы, и она настигнет его раньше, чем он думает. Время от времени, обстоятельства могут напоминать магу о тщетности его бытия. Вы должны потратить очко временной Силы Воли, чтобы подавить подобную апатию, или потерять один кубик во всех бросках до конца дня. Только Рассказчик знает истинную природу этой судьбы, и именно он решает, каким образом она настигнет мага.

Неспособность к Сфере (Недостаток, 5 очков)

По какой-то причине, ваш маг *едва-едва* разбирается в каком-то виде магии. Он может платить некий кармический долг или сражаться с неким метафизическим принципом. Может быть, он вложил свои знания в какой-то предмет в прошлой жизни, и еще не нашел его в этой.

Этот Недостаток действует, как противоположность Достоинства Склонность к Сфере. Развитие одной конкретной Сферы (выбранной при создании персонажа) стоит на одну четвертую больше очков опыта, чем обычно, с округлением в большую сторону. Чтобы взять этот Недостаток, выберите Сферу, *которую ваш персонаж собирается изучать*. Этот Недостаток может быть взят только один раз и только при создании персонажа.

Филактерия (Недостаток, 7 очков)

Исторически, филактерией называли специальную повязку на руку с коробочкой для молитв, которая содержала сутры, божественную силу и часть души носителя. Маги относятся к филактерии, как хранилищу мощи, необходимой для творения магии. Аватар вашего мага существует на физическом плане, внедренный в какой-либо объект или место, либо существо или человека (вроде фамильяра или союзника), либо же часть его тела. В редких случаях, он может содержаться в нематериальном носителе, вроде генеалогического древа, секретного общества или религии. Хорошая новость заключается в том, что относительно вас в таблице Расстояний Связей этот предмет находится на нулевом уровне. Это означает, что вы можете почувствовать его, где бы он ни был, если он не укрыт как-либо магически. Телепортировать ваше кольцо-филактерию с вашего пальца или заставить вас уронить ваш меч-филактерию так же сложно, как телепортировать ваш палец или заставить вас отрубить собственную руку. Плохая новость заключается в том, что для сотворения магии вы должны поддерживать с филактерией физический контакт – даже если это физический контакт на большом расстоянии. Например, Адепт Виртуальности может быть связан по модему с компьютером, стоящим в его спальне. Более того, вы должны явно показывать, что вы используете для сотворения своих искусств. Если филактерией вашего мага является посох, то он должен величественно размахивать им во время произнесения заклинаний. Если филактерией является корона, то он должен держать голову высоко и надевать ее всегда, когда соберется творить магию.

Если филактерия вашего мага говорит с ним, как его Аватар, то вы должны иметь Достоинство Проявленный Аватар. Если филактерией является предмет, то вам стоит взять его, как уникальный Фокус. Как и любой уникальный Фокус, филактерия может быть починена или возвращена, в случае ее поломки, уничтожения или похищения.

Если ваш маг был разлучен со своей филактерией, то вы можете сделать бросок Восприятие + Осведомленность чтобы обследовать местность на его наличие, в зависимости от того, как филактерия может ее воспринимать. Если филактерия мага является живым существом (вроде кошки, коня или отрубленной-но-еще-живой-руки), то оно будет очень стараться вернуться к вам, обладая тем же чувством восприятия направления.

Аналогично, если Аватар вашего мага внедрен в какое-либо место, вроде Сан-Франциско или Королевского Леса Дин[7], увезти его из этого места не менее сложно - по крайней мере, магически – чем перенести квартал этого города или часть местности в Стамбул. Если мага увезли из его филактерии обычным способом, то чувство направления приведет его обратно. В случае, когда филактерией является место, то Аватар мага сливается с Отцом или Матерью Города. Аватар становится единым с тотемом определенного места, если так можно сказать – с Императором Нортоном в Сан-Франциско, Белль в Атланте, или весьма популярной мышью в Диснейленде. Уровень Аватара вашего мага зависит от значимости места. С дикой природой, вроде лесов, пустынь, рек и даже океанов, тоже можно установить подобную связь, но ваш персонаж должен быть в их пределах, чтобы творить магию. Тихий Океан *большой*, но если он является филактерией вашего мага, то связь между ними прервется, как только маг выйдет на сухую землю. Проще говоря, не так важен *размер* местности, как *индивидуальность*, *личность* или *образ*. Королева Ангелов может контролировать большую часть Лос-Анжелеса, но у Голливуда или Малибу личность уже другая.

Если филактерией вашего мага является место, то Рассказчик может позволить магии вашего персонажа работать и в других местах, как-то с этим местом связанных. Маг, с Аватаром в Гашишбери[8], сможет, возможно, творить магию в других частях Сан-Франциско с повышением сложности по мере его удаления от улицы Хайт, а более могущественные Аватары смогут, возможно, творить магию и в других странах, связанных с его духами.

И, наконец, если филактерией вашего мага является идея с физическим или временным проявлением, вроде Римско-Католической Церкви, Итерации Икс, Шабаша ведьм или Рождества, то вы можете творить магию, пока ваш персонаж является частью этого института. Конечно, символы и инструменты, его олицетворяющие, могут быть уничтожены, временно лишая вашего мага возможности творить магию, но они могут быть заменены.

Если филактерий один на несколько магов, то ваш персонаж теряет связь со своим Аватаром, когда его лишают права на филактерий, изгоняют из рядов, лишают сана, отлучают и так далее. Поэтому люди, обладающие таким Недостатком, всегда очень верны. Если организация или иная концепция уничтожается, то уничтожается и Аватар, но организация не может быть уничтожена, пока либо не умрут все ее члены, либо пока они не отрекутся по-настоящему. Если филактерией персонажа является идея, то его Аватар становится защитником или символом этой идеи.

Если обладающий филактерией маг умирает, то Аватар, по решению Рассказчика, может либо освободиться, либо нет. Если он не освобождается, то филактерия остается тем, что она есть, ожидая мага, который вернется и предъявит свои права на нее в своем следующем воплощении.

[1] — Шуточный способ сказать о чьем-либо уродстве. Уродливая палка – магический предмет, который делается из ветки уродливого дерева, растущего в уродливом лесу. [Наверх]

[2] — Victors - клоны, создаваемые Биоинженерами, для боев или подмены кого-либо еще. Источник названия неизвестен – либо от английского «Victory», то ли от имени профессора Виктора Франкенштейна. [Наверх]

[3] — **Голубая луна** — термин, применяемый в астрономии для определения второго полнолуния в течение одного календарного месяца. Это довольно редкое событие, наблюдаемое в среднем каждые 2,7154 года. Название обусловлено не сменой цвета Луны, а идиоматическим выражением *«Once in a Blue Moon»*, заимствованным из английского языка. Оно переводится как *«Однажды при голубой луне»* и эквивалентно русскому выражению *«После дождичка в четверг»* (то есть крайне редко, либо никогда). [Наверх]

[4] — Персонажи книг Майкла Муркока из серии о Вечном Воителе. У каждого Воителя, одним из воплощений которого является принц Корум, есть спутник – в его случае, это Джерри-а-Конель. [Наверх]

[5] — Древнеирландский запрет-табу. Гейсы назначались в качестве противовеса при вручении определённых даров, как способ не гневить высшие силы излишним благополучием, или же в случае прегрешения как вид наказания (опять же, для восстановления равновесия, как способ контролировать силу наказания от потусторонних сил). [Наверх]

[6] — Кухулин означает «пес Кулина». [Наверх]

[7] — Дин-Форест - королевский лесной удел в Англии, в графстве Глостер. [Наверх]

[8] — Хайт-Эшбери (Haight-Ashbury) - район в центральной части Сан-Франциско , ставший известным в 60-е как место сборищ хиппи и центр наркокультуры, что отразилось в одном из его прозвищ - Гашишбери (Hashbury). Центром района считается пересечение улиц Хайт и Эшбери, что и определило его название. [Наверх]

‹ Глава 9. Противники вверх Эпилог: Вперед, к Последним Дням ›

Все оттенки Тьмы

Эпилог: Вперед, к Последним Дням

12 августа, 1999

Ничто в моей жизни не остается мелочами. Хоть все с них и начинается, под конец все становится совсем другим.

Все начало идти наперекосяк в моей секции кун-фу.

Сегодня…

Сегодня, я, как обычно, пошел в секцию. Единственное различие было в том, что когда мы перешли к спаррингам, сыфу решил, что моим партнером будет он. Тогда-то все в первый раз и произошло. Все шло нормально – обычные стойки, сначала медленно, затем побыстрее, пока мы разогревались. Потом я не успел поставить блок и БАЦ! Кулак мне прямо в табло. Я хлопнулся на мат, держась за нос. Кровотечение удалось остановить минут через 15. Я чувствовал себя полным болваном. Это обычная часть тренировки, но все такая же раздражающая – я не успеваю поставить блок, который я разучивал последние 10 минут. Когда кровотечение остановилось, сыфу захотел, чтобы я попробовал еще раз. Мы начали сначала - сперва медленно, потом быстрее. И я почувствовал, что это произойдет вновь. Прямо в мое лицо летел кулак… Затем он остановился, прямо у кончика моего носа. Его кулак просто остановился. Его рука была вытянута, стойка была безупречна, но как-то кулак мастера не влетел в мою тыкву на полной скорости. Но что еще более странно, сыфу был очень удивлен.

После тренировок он попросил меня зайти к нему завтра для специальных занятий. Я и не знал, что у нас такие бывают.

13 августа, 1999

Сегодня все шло странно, мягко говоря. Я думаю, сыфу с катух слетел – капитально. На специальной тренировке был один я. Мы не тренировали никаких связок, даже не разогревались. Он просто хотел поговорить. Он спрашивал меня о моей жизни, о детстве. Был ли у меня воображаемый друг? Были ли у меня проблемы в школе? Хотел ли я, когда вырасту, быть кем-то отличающимся от обычного офисного планктона, вкалывающего с девяти до пяти?

Разговор был очень странным. Сыфу рассказывал о вселенной и о том, насколько мало о ней нам известно. Он говорил об энергии Ци, жизненной силе, духовности и познании – обо всем, что ожидаешь услышать от старых и слегка странных мастеров. Я могу понять традиционные практики. Я видел людей, творящих вещи, которые сложно было объяснить иначе, чем серьезным отношением к боевым искусствам. Но… драконы и фениксы и мастера боевых искусств, летающие без веревок? Настоящие люди, способные на все те штучки из самурайских боевиков? Я знаю, что в высоких уровнях

боевых искусств много философии. Но сегодняшнее выходило за все рамки. Сыфу рассказывал о полуфантастическом мире так, как будто он реален. Конечно, есть многое, что мы пока не можем понять, но… нет. Не думаю, что я вернусь сюда в ближайшее время. Мне надо немного пожить реальной жизнью.

16 августа, 1999

Последнее время все становится немного страннее. Это мелочи, но я начал замечать их только сейчас. Не думаю, что так все и было раньше.

Дело не в том, что моя жизнь отправилась к чертям. Это действительно странно – сочетание происходящих событий, которые иногда очень сложно объяснить. Вроде моих друзей, переставших звонить. Или на работе – меня забывают вставить в расписание. Вообще, за два года можно было бы и запомнить, что я там работаю. Джанет и я все время ссоримся, и я не могу понять, почему. Неизвестно почему, все, чего бы я ни делал, ее зверски раздражает. С нами никогда такого раньше не было. НИКОГДА. Что происходит, черт возьми? Такое чувство, что весь мой мир рассыпается на куски. И что бы я ни делал, все становится только хуже.

20 августа, 1999

Может быть – просто может быть – сыфу был прав. Я думаю, мне стоит с ним поговорить завтра. Я сегодня сделал то, что меня немного – ну, вообще-то, офигенно – смутило и напугало. Четверо парней кинулись на меня, чтобы ограбить, когда я возвращался с работы. Я испугался, конечно, но все же пытался сохранить рассудок. Я имею в виду, именно из-за этого-то я на кун-фу и хожу! Опасный город и все такое. Но все изменилось, когда я попытался убежать. Такое чувство, будто я *знал*, что они будут делать – в точности. Я знал, как они будут двигаться, кто сделает первое движение, что они планируют. Это было как инстинкт. Конечно, я читал про язык тела, про чтение позиции и предвосхищение атак, но не до такой же степени! Все было так легко. Трое упали буквально за секунды. Могу признать, что на каком-то уровне это было даже весело. Драка была нереальной – я просто *знал*, что надо делать, знал, куда двигаться, чтобы уйти от их атак, и знал, как отвечать.

Я положил трех из той четверки даже не думая о том, что делал, как двигался и почему не убежал, бросив кошелек или не обмочился, когда последний достал пистолет. Тут я понял, что мне крышка. Когда я сказал, что понял это, я имел в виду некий разумный уровень – не тот, когда я *чувствовал* их планы. Небольшая рациональная часть моего мозга сказала «Сейчас ты получишь пулю», а мое тело автоматически сдвинулось. Он ничего не сказал, когда поднял пистолет и нажал на спусковой крючок. Я знал, что он был уверен в моей смерти – на таком расстоянии не промахнулся бы и слепой. Но он не попал. Я присел, шагнул в сторону и приблизился к нему. Я ударил его один раз – только один – но он улетел на добрых шесть метров.

ШЕСТЬ МЕТРОВ.

Я не могу ударить настолько сильно. Сложно бросить кого-то на шесть метров, когда на твоей стороне момент движения! Никто не может ударить так сильно! Но я сделал это – просто присел, шагнул, ударил, и все закончилось. Тогда я и убежал. Думаю, я больше испугался того, что со мной произошло, чем грабителей. Лежащие на земле, стонущие и дергающиеся, они как-то подсказали мне, что тут дело нечисто, а я – в центре всего

этого.

Что произошло?

Я действительно увернулся от пули?

22 августа, 1999

Сегодня меня бросила Джанет. Она просто сказала, что больше не знает меня. Что за чертовщина? Я тот же парень, каким был всегда. Мне нравится все то же самое, люблю ту же еду, смеюсь над теми же шутками и смотрю те же фильмы. Но теперь я как-то изменился. Хуже того, видеомагазин, похоже, потерял мои документы. Чиновник сказал, что я там не работаю, и бухгалтерия никогда не выписывала мне чек. Мне потребовался весь день, чтобы понять это. Сегодня, похоже, просто не мой день.

На днях я получил письмо от незнакомца. Он просто пришел в тренировочный зал, ничего не сказал и оставил письмо в моей сумке. Когда я пришел по указанному адресу в клуб, его там не было. Но там были и другие, кого он знал. Целая толпа. Похоже, я встретил других таких же, как я. Но никто из них тоже не знал, что происходит. Такое чувство, что правила поменялись, а игрокам никто ничего не сказал. Мы все сейчас движемся на ощупь.

10 октября, 1999

Это моя последняя запись в *этой* книге. Знаю, они немногое значит для кого-либо, кроме меня, но, думаю, я лучше оставлю ее у друзей. Когда вы ее прочтете, то или будете уверены в том, что крыша у меня давно и надолго уехала, или поймете, о чем я говорю. Просто знайте, что сейчас я понял, что произошло нечто ужасное. Многие старые хранители веры пропали без следа. Остались лишь люди вроде меня – полуобученные, и знающие лишь столько, чтобы найти на наши задницы неприятностей. Мир больше, чем нас учили в школе. Возможно, я всегда это чувствовал. Теперь я могу с этим что-то сделать. Правила, которые мы принимали как должное, не высечены в камне, но некоторые люди желают этого. Но, тем не менее, я уверен, что у каждого есть право достичь вершин, которые мне показал сыфу, и я должен продолжать тренироваться и поощрять других идти к этим вершинам. Никто из нас не знает всей правды, и, похоже, мы знаем лишь то, что можем видеть и делать то, что все считают невозможным. Если мы это можем, то должны быть и другие, кто может. Но некоторые из моих новых друзей заметили, что на них охотятся или что за ними следят, как будто существует некое тайное общество, которое знает о нас все и желает остановить. Правительство? Церковь? Некто совсем другой? Мы не уверены. Единственное, что мы знаем – все, что мы принимали как должное, неверно. Перемены уже пришли, и следующие не за горами.

Я собираюсь узнать, что происходит. Пожелайте мне – нам – удачи.

Доминик Ле Терри.

‹ Приложение вверх Руководство по Технократии ›